ТАКТИКИ ЗА ASSASSIN'S CREED

Тънкости за пътя към перфектното покушение

ТАРИКАТЛЪЦИ SIP телефоните
Как да надцакаме стандартните оператори

PC mania

www.pcmania.bg

брой 5 (121) май 2008
цена с DVD: 3.99 лв., цена с DVD и игра: 7.99 лв.

PC Mania с игра за 7.99!
Виж задната корица!

[РЕВЮ]
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2
в империята на хазарта

COMMAND & CONQUER 3 KANE'S WRATH

[ПРЕВЮ]
Heroes of Might and Magic Kingdoms
героите мигрират онлайн

[ПРЕВЮ]
Battlefield Heroes
анимационни войни

[ПРЕВЮ]
Grand Theft Auto 4
добре дошли в Либърти Сити!

[БЕТА ТЕСТ]
Rohan: Blood Feud
по стъпките на WoW

GSM ИГРИ
- Ferrari World Championship
- Brothers In Arms - Art of War
- CSI-Las Vegas

ХАРДУЕР
- Форматните войни
- AMD и nVidia серия 700 част 2

ДЖАДЖИ
- Dell XPS420+Dell E228WFP
- 4in1 Racing Wheel Hama
- LaCie Silverscreen

КОНЗОЛИ
- Resident Evil 5
- Viking: Battle for Asgard
- Resistance 2

дистрибуция
05>
3 800819 012358
www.mart.bg

MM
musicandmore
www.mmtv.bg

PC mania
www.pcmania.bg
брой 05 (121) май 2008

04 Коментар
Направи го отново!

06 Класация
Какво играем през април?

08 Писма
Защо днес, а не вчера

10 Новини
Молиньо ще съживи някой ден и Syndicate?

12 Тема на броя
Command & Conquer 3: Kane's Wrath

16 Ексклузивно
Mafia 2

18 Превю
Grand Theft Auto 4 18
Command&Conquer: Red Alert 3 20
Heroes of Might and Magic Kingdoms 28
Battlefield Heroes 30
Mercenaries 2: World in Flames 32
Tom Clancy's EndWar 34

22 Бета Тест
Rohan: Blood Feud

20 Ревю
UEFA Euro 2008 24
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2 36
Lost Empire: Immortals 40
Anno 1701: The Sunken Dragon 42
The Settlers ROE: The Eastern Realm 44
Silverfall: Earth Awakening 46
Aggression: Reign Over Europe 48
Gladiatus: Hero of Rome 50
Limbo of the Lost 52
Warriors Orochi 54

56 Модове
Chase The Chicken за Unreal Tournament 2004

58 Ретро зона
Monkey Island

60 Тактики
Assassin's Creed

64 GSM игри
Ferrari World Championship
Brothers In Arms - Art of War
CSI-Las Vegas

66 Конзоли
Resident Evil 5 66
Viking: Battle for Asgard 68
Resistance 2 69
Wii Fit 70

71 E-sport
Трескаta WCG 2008

72 Хардуер
AMD и nVidia чипсети серия 700 част 2 72
Форматните войни 80

82 Интернет
SIP телефоните 80

85 Джаджи
Dell XPS420 + Dell E228WFP 85
LaCie Silverscreen 86
Geepas 5.1 speakers 86
Hanns-G HG216DP 87
4in1 Racing Wheel Hama 87

88 Софтуер
Best Free Soft 04/2007 88

90 Цели игри
Command & Conquer Gold
Lemmings
Driving Speed 2
Super Fighter
Air Hawk 2
Flipside of the Divine
Space Bubbles
Hot Racing 2

"Добре дошли в Liberty City! Американската мечта? Време е да се събудите!"

GTA IV

Владимир Тодоров

Направи го отново!

Всички мразим продълженията, нали? Те обикновено са тъпи. Защо тея идиоти, дивелъпърите, не престават да ги правят и не измислят нещо ново? EA и други подобни компании просто не спират да ни заливат всяка година с нови версии на стари продукти. Това е лошо.

Или пък всъщност не е точно така? Да речем, че компанията X създава играта Y. Тя притежава изключително оригинални идеи, но някъде по пътя на осъществяването им се проваля и парите, които са вложени в нея, отиват по дяволите. Ако вие сте инвеститори, какво бихте направили при положение, че Y не е оправдала очакванията ви, а от нея не са продадени достатъчно бройки? Последното нещо, което ще искате е, да финансирате X, за да направи нейно продължение.

Уви, точно така функционира гейминдустрията. Адоните в случая не се броят, защото по тях се започва работа, веднага след като оригиналът излезе на пазара. Така че те на практика са 100-процентово сигурни. Работата е там, че ако получи втори шанс, компанията X вероятно ще е напълно наясно с грешките, които е направила с Y, и ще може да създаде перфектната Y2. При това за много по-кратко време. Индустрията обаче обикновено се държи като кучка. Ако не успееш от първия път, инвеститорите отсвирват целия екип. Онези игри, които все пак получават продължения, са продукти, нацелили правилната формула още от първия път. Но в това има известна ирония, тъй като подобни екипи би трябвало да използват потенциала си и да се опитват да раждат нови идеи, а не да се хабят и да правят едно и също нещо за втори път.

The Movies за съжаление никога няма да има продължение, тъй като от нея не бяха продадени достатъчно бройки. Activision дори побързаха да спрат разработката на конзолната версия, след като видяха колко слабо се справя изданието за PC. Което е жалко, тъй като студио с огромен потенциал, каквото е Lionhead, със сигурност ще може да направи идеалната The Movies 2 сега, когато знае всичките недостатъци на първата част.

Факт е, че някои от любимите ми игри са продължения – Fallout 2, System Shock 2, Baldur's Gate 2, WarCraft II и III, Disciples II... Вижте само как EA LA се поучиха от грешките си в първия Battle for Middle-Earth и създадоха сикуел, който спокойно мога да нарека най-добрата стратегия, правена по "Властелинът на пръстените".

Естествено има го и другия момент – не трябва да прекаляваш.. Втората и третата част обикновено са по-добри от първата, но като стигнеш девета, хората вероятно са се отегчили до смърт. Типичен пример е Might and Magic IX – последният пирон в ковчега на една от най-добрите фентъзи ролеви игри.

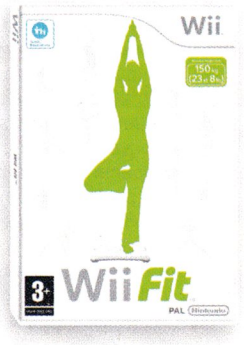
Не ме разбирайте погрешно – нямам предвид, че трябва да се правят продължения на всички боклуци, които ни заливат. Тук става въпрос само за онези "аха да станат хитове" заглавия. Именно към тях индустрията се отнася крайно несправедливо, тъй като обикновено сикуелът си заслужава. Е, не веднъж и два пъти сме ставали свидетели на обратното. След една суперуспешна първа част (Deus Ex) екипът осира нещата с втората (Deus Ex Invisible War) с надеждата тя да се хареса на по-широк кръг от хора. Но това е друга тема за разговор.

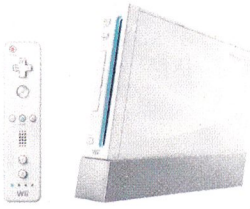
Важното е гейминдустрията да разбере, че всички можем да се поучим от грешките си. И по-честичко да дава втори шанс на дивелъпъри, които имат потенциал.

Първо в PLESIO

Фитнесът се превръща... в игра Wii Fit™

В наличност от 25 април!





Конзолата Wii не се включва в пакета!

Елате и го изпробвайте в магазина на **Плесио!**

Поръчайте предварително сега!

PLESIO
Компютърс ЕАД

0800 18 200 **www.plesio.bg**

ул. Ангел Кънчев 5, Понеделник – Петък: от 9:00 до 20:00
Посетете ни и през уикенда от 10:00 до 18:00

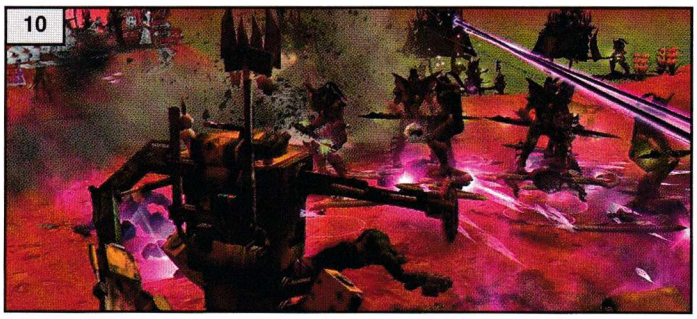
PC Mania TOP 10

със съдействието на
XFX
play hard.

КАКВО ИГРАЕМ – АПРИЛ 2008

–	1. WoW	23.08%
–	2. Call of Duty 4: Modern Warfare	21.92%
▲	3. StarCraft BroodWar	6.92%
▼	4. WarCraft III	6.73%
▲	5. FIFA 08	5.25%
▲	6. GTA: San Andreas	5.25%
▼	7. Counter-Strike	5.16%
▲	8. C&C: Tiberium Wars	4.32%
▼	9. Crysis	3.86%
new	10. Warhammer 40 000: DoW: Soul Storm	2.51%

Да играем, и да не играем - през миналия месец всички бяха приковани от Call of Duty 4. Качествата на този шутър са толкова безспорни, че и думите на критиците се изчерпват бързо в шепата суперлативи, с които описват играта. Суперлативите не стигат и за вас, геймъри на България, които сте се сдобили с хубав хардуер напоследък и демонстрирате новото си проевропейско развитие, като играете все повече съвременни игри.
През месеца нещата в чарта се развиха някак категорично. Първите две заглавия (второто е ясно - WoW) безапелационно оставиха зад себе си тълпата от кандидати за слава и изградиха новия двуполюсен модел на геймминга през 2008 година.
Трети е добрият стар Broodwar, който някакси се шмугна в тълпата и доказа отличните си качества на балансьор и скрит коз в ръкава на електората.
Вълнуващите събития свършват дотук. На четвърто място е WarCraft III, на пето - FIFA 08. Дано задаващият се през май финал на Шампионската лига да върне настроението в сърцата на запалянковците и те да подкрепят някое от заглавията на EA Sports - заради спорта, най-вече. На шесто място, със същия брой гласове като петия, се подрежда GTA: San Andreas. Покрай зачестилите съобщения за насилие в училищата е нормално мотивацията да нариташ учителката по математика да идва отнякъде.
Простотията няма край, а вие демонстрирайте стил и възпитание - бойкотирайте насилието в живия живот. Само два гласа не стигнаха на Counter-Strike, за да превърне този сблъсък в латино сериал с елементи на обидени. Стражари и апаши ли е мотивацията на гласуващите или старата балканска максима "Пуцай, куме"? Никой не знае.
Класацията за най-играни игри на PC Mania е суха статистика. Осми в тазмесечния чарт е Command&Conquer: Tiberium Wars. Осмото място никога не е било повод за гордост - хем не те бръснат за слива, хем си хванал последния влак за голямото густо, наречено "Най-играни игри на месеца". Нейсе - всички знаем добре, че Tiberium Wars е свежа и приятна игра. Затова и ще простим електоралното невежество, възнаградило я с толкова малко гласове.
Разликата между деветия и десетия е сериозна, така че предизвиква въпрос защо изобщо този месец имаме десети. Crysis и Warhammer 40000 са от най-съвременните заглавия, като лично познавам една дузина яки фенове на Crysis. Фенове на Warhammer не познавам, но то пък човек не може да познава всички в този живот.



Мигрирахте ли вече на Vista?

През този месец ви попитахме дали вече сте преминали към Windows Vista. Причината за любопитството ни са новините, че по света хора масово даунгрейдват компютрите си към уж по-стара операционна система на Microsoft, която обаче не им създава главоболие, не ги пита по пет пъти дали може да изпълни вече четири пъти потвърдената команда и освен това работи с всякакъв хардуер и страничен софтуер.
Резултатите от анкетата в този смисъл не са учудващи. Така близо 90% от анкетираните даравят Vista с гигантското си презрение и осъзнават, че времената на Microsoft-хегемонията са преброени до деня, в който от Редмънд не пуснат нещо по-смислено от тъпата Vista.
30 от вас все пак харесват мазохистично новата графична среда на Vista, новите ѝ възможности и новия ѝ хардуерен апетит. Без последното впрочем всичко е копирано от една друга операционна система на пазара - Mac OS X, за която с фанатичен плам са гласували 16 от вас. Фанатичен плам очакваме и през следващия месец от всичките си читатели, които да гласуват на адрес www.pcmania.bg.
Там, освен шанса за гражданска самоизява, ви очаква възможността да се регистрирате за големите награди на XFX. Всеки месец един от вас печели ваучер за отстъпка 100 лева на продуктите XFX. В края на първата половина на 2008 година с томбола ще бъде определен победител от всички регистрирали се, който ще спечели XFX GF 9600 GT 512MB 700M DDR3 DUAL DVI TV "XXX" Edition. Не му мислете, а се регистрирайте. Очакваме ви!

Мигрирахте ли вече на Vista?

Да, новият ми компютър беше с Vista	3.86%
Да, защото много я харесвам	4.78%
Не, XP засега ми върши работа	88.89%
Само Mac OS!	2.47%

PLUG INTO OUR WORLD

www.XFXforce.com

AND FEEL THE POWER OF GOLD.

Introducing the GeForce® 9800 GX2 and the nForce® 790i Ultra SLI® motherboard, a pair of true gold medalist for performance solutions. The GeForce® 9800 GX2 combines the power of two 9800 GPUs into a single graphics card. Featuring 256 screaming fast stream processors and a 1GB framebuffer. The nForce 790i Ultra SLI® is the only motherboard solution to offer DDR3 support and 3-way SLI capability that brings home the gold with scorching frame rates, true-to-life HD gaming and picture-perfect Blu-ray and HD DVD movies. Pair up these athletes to create an absolute Olympian.

IMMERSIVE, EXTREME HD ENTERTAINMENT

UNREAL TOURNAMENT 3 IMAGE CAPTURED ON NVIDIA GPU. PROVIDED BY EPIC.

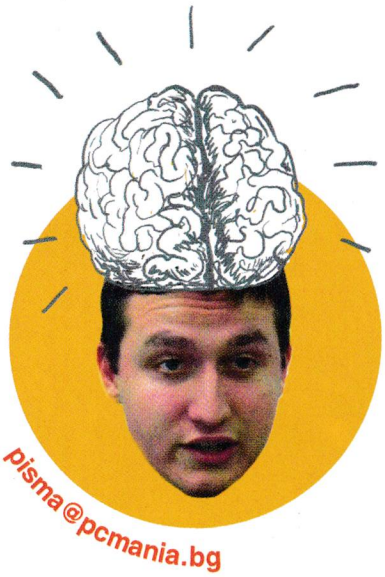
- Combines the power of two graphics processors for ultra-fast, smooth gameplay at extreme HD resolutions with all in-game features turned on
- 30% to 50% faster than highest-end GeForce 8800-based graphics card
- High Dynamic Range lighting with 16x full-screen anti-aliasing adds cinematic realism

UNRIVALED GRAPHICS AND GAMING PERFORMANCE

- New PureVideo HD engine supports hardware acceleration of high definition movies and picture-in-picture content for the ultimate interactive Blu-ray and HD DVD movie experience
- Dynamic contrast enhancement and color stretch video processing optimized on a scene by scene basis for spectacular picture clarity
- HDMI connector enables sending both high definition video and audio signals to your HDTV over a single cable

www.solytrade.bg
solytrade
A COMPANY OF SOLYTRON

Представителства: Благоевград Рес Ком – 830111; **Ботевград** АТА Компютърс – 360113, **Бургас** Рива – 842323; Инфостар – 803065; **Варна** Технопарк – 600301; Варсис – 600446 **Димитровград** Енди-Син – 64004; **Добрич** Сис Ком – 601181; Бергон Компютри – 60044, **Карлово** Ентер – 99930; **Монтана** Алпиа – 301125; **Пазарджик** Лого 2000 – 440236, **Плевен** Електроника и софтуер – 806168; **Пловдив** ПИК Компютър – 636925, **Русе** Дартек – 81999; **Севлиево** ЯНИ – 35 434; **Смолян** Алгорита – 63041, **София** ЖАР – 8221000; ЖМ Технологии – 9658989; Стантек – 9266969; Лидер ТК – 9423939 Мултирама – 4006616; ЗН97 – 8513546; Адсис – 9872412; Вуду – 9461398; ХардуерБГ – 9635475 Перси – 9555496; **Стара Загора** Контракс – 252178; **Шумен** Еленко компютърс – 831700



Здравейте, уважаеми читатели на Писмата!

Гледам, чета и забелязвам ясна тенденция. Вие сте "най-големити", ако позволите тази шега. И ще бъдете вечно. Пишете ми пак, оставете ме отново безмълвен, мерси.

Сашо Бойчев

Все по-европейски избор

Здравейте, уважаеми г-н Бойчев. Пиша ви от Добрич, един не чак толкова известен и голям град в наш'та скъпа Родина. Искам да позасегна един болен въпрос – пиратството. Така... аз - като геймър - също тегля някой път игри от тракери, налага се просто, тъй като се пооливат с цените (Assassin's Creed например)... Аз обаче съм леко сантиментален човек и предпочитам да си купувам игрите. На 17 съм, не работя (освен лятото) и се поддържам от родителите+стипендия от даскало. Не мисля, че си позволявам много, 'щото родителите ми не изкарват достатъчно, но въпреки това си купувам игрите. Защо? Ами много просто - защото така мога по-добре да оценя дадена игра. Много е лесно да си дръпна играта от тракер и като не ми хареса, да я изтрия без дори да съм минал първия левъл, но когато се каня да купувам дадена игра - гледам ревюта, скрийншоти, трейлъри и чак тогава си я взимам. Така знам, че тя наистина е ценна за мене, че си струва и всеки лев, който съм дал за нея, е имал смисъл. Исках да кажа в общи линии, че човек повече се наслаждава на една игра, когато я купи, а не когато я дръпне. Сега много харесах статията за мониторите и смятам лятото да побачкам, да събера пари и да се наслаждавам на всеки миг от избора, покупката и употребата на нов 24-инчов монитор. Също така искам да благодаря за играта, предоставена от "Грамис", която спечелих. Имайте предвид, че ще си я превъртя. Напра'о ми иде да се гръмна, защото по принцип гледам "Часът на Милен Цветков", а точно когато г-н Бойчев сте били там, не съм гледал, ама нищо... Много поздрави на целия екип, специално на Жоро Панайотов и Владо Тодоров. Пожелавам ви успех и всичко най-добро занапред.
Д. Андреев

Десо, поздравявам те за активната потребителска позиция, която си заел. Хубавите игри трябва да се купуват - как иначе да стимулираш хранителната верига, която дава хляб на разработчиците? Също така е хитра идея да се купуват и готини заглавия от преди две или три години за 20 или 30 лева, каквото е предлагането в момента в някои техномолове. Преди пет години и 20 лева за софтуерен продукт щяха да ни се виждат много - въпрос на стандарт, съгласи се.

Защо днес, а не вчера

Здравейте, на всички от PC Mania. Вие сте най-якото списание (blabla вие си го знаете) и редовно ви следя. Така, сега по темата. Значи не мога да разбера днешното геймобщество. И най-вече каква е тая мания по стари игри. В случая става въпрос за CS. Не знам, но този CS вече доста остаря и отъпя. Да не би да няма много нови и 100 пъти по-добри игри от него? Да започнем с Crysis, Unreal Tournament 3, Bioshok, Time Shift и още много много. Ето оня ден някакъв ме добавя в скайпа. И първото му изречение не беше "хи" или "здрасти", а "ае да играем ЦС". Аз му казах едно хубаво Д.Г.Д. и го разкарах. А какъв е проблемът да не се играят съвременни игри? Нямат добра графична карта? Ми да си земат нова (аз се радвам на GeForce 8600 и ви уверявам, че е много добра и не чак толкова скъпа). Но за мен най-добрият шутър си остава WoW-а. Ами да, като почнете с пушката на хънтъра по някой див глиган, изпречил се на пътя ви.
Е, всичко най-добро и да продължавате да ме радвате.
Ваш фен
Е. Кирилов
П.П: Извод - Играйте WoW

Повярвай ми, Кирилов - днешното общество е като вчерашното и като онзиденшното. А едно време какви магьосници имаше...

Всеки гледа комерса, не като "едно време"

Здрасти, Сашо!
Пише ти един много голям почитател на PC Mania. Не съм изпускал брой, дрън-дрън... Направо към темата.1 април 1998 година... тогава излезе една игра, която се превърна в легенда... тогава излезе StarCraft. Сега наскоро тя имаше рожден ден и затова реших да ви пиша. Като гледам обезумели детински личица, които седят и джасат УоУ или ДОТА в някой клуб, се замислям как може тези хора въобще да се наричат геймъри! Ех, Сашо... вече всички гледат само графиката и да им е шарено! А къде се загубиха тези, които преди пълнеха клубовете, тези, от които се разнасяха викове "Изнесох Хатчери-то" или "GO-GO-GO!" или "HELP! Някакъв протос ме напада" и т.н. Не че ги няма, но вече са много малко! И защо? За да се кефят на шареното безумие, наречено Crysis или на лично според мен глупавата NFS Pro-Street? Всеки гледа комерса и ходи там, всеки търси най-хубавата графика, въпреки че играта често е боза. За това сме малко тези, които играем Guild Wars, защото сме малко тези, които знаем за NCSoft, затова намаляваме тези, които играем StarCraft и BroodWar, защото графиката била "остаряла"! И пак с претенциите! Познавам хора, които знаят за Guild Wars, но не я играят под предлог, че била "тъпа". Всъщност знаят просто, че не могат да я изтеглят от някой тракер, затова се получава както в баснята за лисицата и гроздето. Е - аз си я купих и съм супер доволен! Който иска да идва. Що се отнася до StarCraft-това е една класика, която не бива да бъде изоставена! Дори когато излезе StarCraft II. Другият ми проблем - системните изисквания! Всяка година излизат страшно много игри, коя от коя по-искаща я видео, я РАМ. Особено това явление се наблюдава при игрите на EA. Всяка ФИФА иска повече от другата, всяко NFS също. Но най-лошото е, че например C&C: Generals имаше по-малки изисквания, но въпреки това беше по-добра от Tiberium Wars или Kane's Wraith. Поне според мен. Има игри, изис-

кващи по-малък ресурс, но по-добри от другите RAM-eater-и. Пак се връщам към StarCraft - малки изисквания, легендарна игра! Еми, това е, аз ще ставам, че трябва да събирам козите.
Ваш огромен почитател
Сашо

Адаш, едно време си спомням, че и на мен ми потичаха по сгъстено лигите, когато видех игра от ново поколение, разбирай с по-добра графика. Геймплеят е от значение, но и никак не съм съгласен с теб, че по-съвременните заглавия нямат качествен такъв. Ти с козите може би си обръгнал на естетическите стимули, но повечето хора се опитваме да живеем един деликатен, нежно красив и приятен живот. Ще ни простиш за което.

Пак ще се срещнем

Първото нещо, което си купих, след като най-накрая получих компютър, беше един брой на PC Mania. Имайки предвид, че говорим за брой 8 / 1999 (тоест за събитие от преди 9 години), не намирам за нужно да обяснявам колко случайно беше, че си купих вашето списание и по-точно как реагира 11-годишно дете на шарено списание с демон и супер впечатляващото тогава нещо компютърен диск с игри на него... Сега, гледайки кориците на сайта ви, ми се струва, че някак, съвсем по естествен път, съм престанал да си купувам PC Mania към 5 години по-късно на брой 07/2004. (Отварям една скоба, да кажа, че като гледам някои от по-старите корици и как ясно си спомням тия списания, с какъв трепет съм ги чакал да излязат и как съм ги препрочитал по два пъти, а любимите статии и по повече пъти, и почва леко да ме избива на емоционалност). Не че съм престанал да играя игри, или, недай се боже, съм спрял да ползвам компютър, просто както вече казах, случи се по естествен път. Към моя етап от живота си съм учил английски в продължение на 7 или 8 години, имах 24/7 i-net с някви луди за времето си скорости пък и тия 5 лева все им намирах по-добро приложение. Скачаме 4 години напред в времето. Аз съм студент в София (нормално съм от Пловдив), предстоят ми поредните 2 часа Пловдив-София в автобуса, а аз съм прочел новия брой на Top Gear при връщането ми София-Пловдив. Какво какво да си купя? Я, PC Mania ... Говорим за 04/2008 (гледам го от реалната книжна корица). Еми какво да ви кажа. Списанието си е същото както го бях оставил, само нещо е изтъняло. Намерих в него точно каквото очаквах. Преглед на някои по-нови заглавия, малко хардуер, малко софтуер. Определено занимателно. Само не знам това DVD още за какво ви е, при положение, че вече в Пловдив, София и Варна има дори безплатни wareless мрежи. Тъй де, куцо и сакато има i-net със скорости, с които може да си набави съдържанието на DVD-то ви за времето, за което ще си обуе чехлите да иде до будката.
Не за това става въпрос, отплеснах се. Не знам дали сте писали за играта Air Rivals (преди се казваше Flysis, а още по-преди Space Cowboy Online). Аз от един момент нататък почнах да играя предимно mmorpgета и почти няма читаво такова, което да не съм пробвал. Въпросният AR е завинаги безплатно mmorpg което разбива. Честно. Наистина WoW досега съм играл един ден за 3 часа в една зала и направих 7-ми lvl човече, колкото да мога да кажа с ръка на сърцето, че съм я виждал. Гледал съм филмчета, гледал съм хора с високи герои, слушал съм за играта. Вероятно е адски здраво MMORPG WoW, но просто Air Rivals е определено играта с най-уникален геймплей, която е измисляна. Нямам място да обяснявам точно в детайли. Обаче ми е адски странно, че в bg има сборно сигурно 20 човека, които я играят. Правил съм няколко опита да я популяризирам, но най-вероятно трябва да си направи сефтето на страниците на PC Mania и като нищо, ще я видим в класацията ви Top 10.

Препоръчвам ти да си купуваш по-често PC Mania, мисля че ти се е отразило добре. Според мен има една-единствена причина Air Rivals да не е много популярна и тя се нарича "космически кораби". Моето лично впечатление, че тази тематика е имала своя най-голям брой почитатели преди 20 години около излизането на Star Wars. Но ти продължавай да я играеш - в света никога не е било по-лесно и по-готино да имаш свое мнение и своя концепция за нещата.

АНОНСИ

Неизбежното се случи ЕА обявиха The Sims 3

Продължението ще ни предложи нова система за създаване на симсове, всеки от които ще представлява наистина уникална личност. Освен това те ще могат да се разхождат свободно из кварталите - т.е. вече няма да бъдат ограничени до своите домове. За момента The Sims 3 се очаква да види бял свят през 2009 г.

Изгрява нов Warhammer

THQ и Relic Entertainment анонсираха разработката на Warhammer: 40,000 Dawn of War II. Продължението на тяхната брутална фантастична стратегия в реално време би трябвало да излезе през пролетта на идната година. Новата част ще се захранва от Essence Engine 2.0, което само по себе си означава, че ще изглежда великолепно. Играта ще предложи нелинейни солови мисии и изцяло кооперативна мултиплейър кампания. Всичко в нейния свят ще може да бъде унищожено, а вниманието към детайлите ще бъде поразително.

EXPANDED WORLDS

Завръщане в света на Gothic

Въпреки противоречивите материали за Gothic 3, играта ще се сдобие с експанжън. Той ще се казва Forsaken Gods и би трябвало да запълни празнините в историята и да подготви фенове за появата на четвъртата част. Освен това JoWooD обещават да се вслушат в препоръките из официалните форуми. Засега играта се очаква да види бял свят през последното тримесечие на тази година. Както знаете, Gothic 4 е поверен на Spellbound Entertainment, а Gothic 3 бе разработен от Pluto 13/Piranha. Кой се труди върху експанжъна обаче, все още не е ясно.

World in Conflict през погледа на СССР

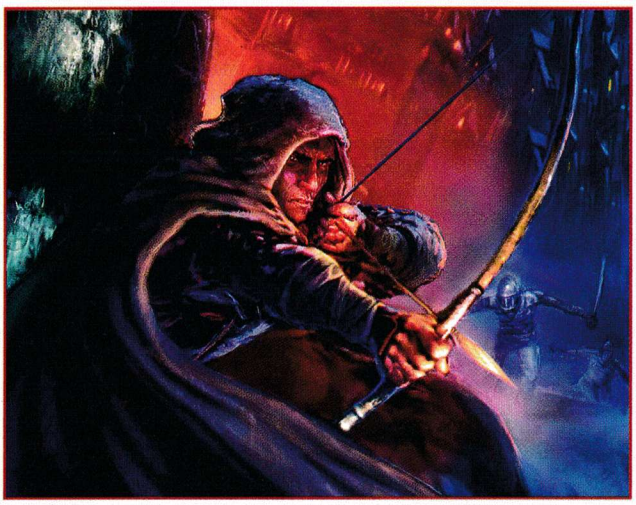
Благодарение на чешкия сайт Tiscali Games научихме малко повече подробности за Soviet Assault. Това е неколкократно отлаганото издание на конзолната версия на World in Conflict - популярната стратегия в реално време на Massive Entertainment, което би трябвало да излезе на пазара през идния октомври за Xbox 360. Според пресинформацията обаче то ще изпълнява ролята и на адон за PC версията. Освен множеството дребни подобрения в геймплея, които можем да очакваме, Soviet Assault би трябвало да ни позволи да играем и със Съветския съюз.

ТОМ КЛАНСИ ПРЕДСТАВЯ...

MMOG по Том Кланси

Ubisoft възнамеряват да създадат масова мултиплейър онлайн игра, посветена на света от романите на Том Кланси - всепризнат майстор на политическия трилър. Компанията отдавна е имала подобни планове, но единственото нещо, което ги е спирало досега, били огромните хонорари, които е трябвало да заплащат на самия Кланси. Сега, след като закупиха търговската марка "Tom Clancy" от самия автор за 20 милиона евро, това няма да е проблем. Работата по тази игра ще започне веднага щом Ubisoft събере екип с необходимата квалификация. Нейният бюджет би трябвало да бъде приблизително между 40 и 50 милиона долара.

СЛУХОВЕ



Ще има Thief 4?

На сайта на Eidos Montreal се появи новина, в която компанията съобщава как наема екип, който да се заеме с работата по тяхно второ високобюджетно заглавие. Но кое е то? Eidos Montreal твърдят, че започва с буквата "Т". Ако приемем, че става въпрос за продължение на вече установена поредица (иначе няма смисъл от подобни подсказки), то можем да предположим, че Eidos са дали зелена светлина на Thief 4. Все пак няма за какво друго да иде реч - TimeSplitters попадна в ръцете на ЕА, а Tomb Raider: Underworld вече се разработва от Crystal Dynamics. Можем само да се надяваме, че става въпрос за Thief...

Молиньо ще съживи някой ден и Syndicate?

В разговор със Shacknews легендарният геймдизайнер Питър Молиньо, за радост на всички фенове на олд скул сай-фай екшъните, е заявил, че ако му се удаде шанс, с удоволствие би направил римейк на Syndicate - една от най-популярните игри, които Bullfrog Productions създадоха през 1993-1994 г. За да стане това възможно обаче, като за начало той ще трябва да се сдобие с правата на поредицата, които в момента са в ръцете на ЕА, тъй като Bullfrog е тяхна собственост. Може би Microsoft, които спонсорират Молиньо и неговото студио Lionhead, ще направят нещо по въпроса? Ще видим.

КОЙТО ИГРАЕ – ПЕЧЕЛИ

Първа награда Ваучер от 100 лв за продукти на XFX получава Петър Иванов от София
Втора награда тримесечен абонамент за PC Mania грабва Христо Христов от Ловеч
Трета награда игра на български от GRAMIS печели Александър Маринов от София
Късметлиите да се обадят на телефон 0888 236 067 или да изпратят име и точен адрес на e-mail velcho@pcmania.bg

ТЕХНОЛОГИЧНИ

1 милион вируси, троянски коне и червеи

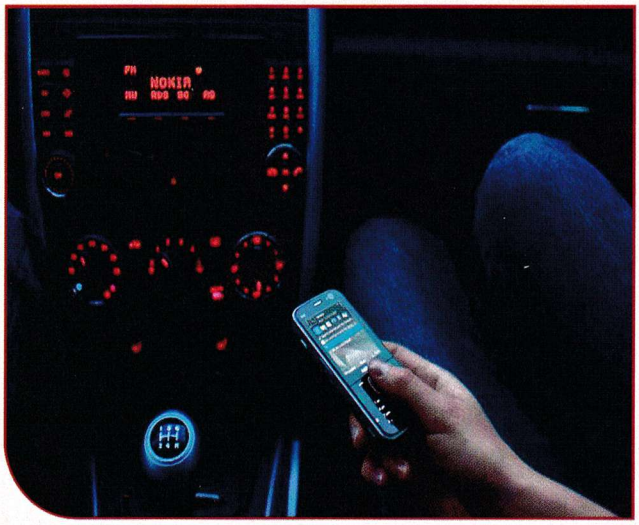
Според Symantec по-голямата част от тях са създадени само през последните 12 месеца и са насочени към потребители, използващи Windows. Само през втората половина на 2007 г. най-новото издание на антивирусната програма на Symantec е открила 499,811 нови злонамерени програми. В сравнение с първите шест месеца на изминалата година се наблюдава ръст от 136%. През цялата 2007 Symantec съобщават, че са се появили над 711,912 нови заплахи, което увеличава общия им брой на 1,122,311.

Файл, 1000 пъти по-малък от MP3

След многократни опити учени от университета в Рочестър най-накрая откриха начин да възпроизвеждат музика във файл, който е 1000 пъти по-малък от една обикновена MP3-ка. Те са успели да компресират 20-секундно изпълнение на кларинет в по-малко от един килобайт. Техниката им все още не е съвършена, но те се надяват, че алгоритмите им за музикална компресия ще станат по-точни, а с времето възпроизвеждането на гласовете на изпълнителите - по-естествено.

Убиецът на iPhone?

Възможно ли е 5800 Tube на Nokia да постигне по-голям успех от нашумелия напоследък iPhone? Ще трябва да почакаме до началото на 2009 г., когато ще излезе на пазара и ще предложи 3.2-мегапикселова камера, 140 MB вградена памет, Wi-Fi модул и GPS приемник. Това, което ще го отличава от масата обаче, е специалната технология Tactile Feedback, благодарение на която ще имаме усещането, че натискаме истински бутони, когато боравим с нарисуваните по дисплея клавиши.



MIXED

Interplay отново са в играта

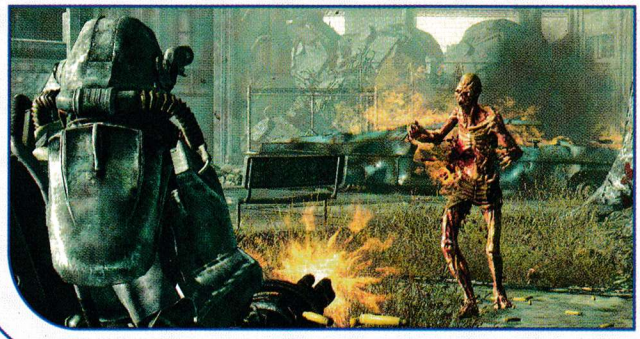
Компанията възнамерява да се върне към онова, което умее най-добре, а именно - разработката на игри. Тя се надява, че рано или късно ще може да съживи класически заглавия и поредици като Earthworm Jim, Dark Alliance, Descent и MDK. От Interplay продължават да гонят и своите вече доста оскъдни права да създадат онлайн ролева игра по Fallout.

Какво да очакваме от Prey 2

В нета се появи малко повече информация за Prey 2 - продължението на доста нестандартния като геймплей, но плоск откъм история, шутър на Human Head и 3D Realms. Действието в него ще се развива след събитията в първата част като индианецът Томи - изоставен и набеден за изчезването на семейството си - решава да напусне Земята, която вече не го иска; и то заради едно бъдеще, което не ще оцелее без него. Геймката ще доразвие идеята за порталите от оригинала и едновременно с това ще въведе още няколко нови концепции, които да обогатят цялостното изживяване. Prey 2 отново е поверена на Human Head и се разработва както за PC, така и за Xbox 360. Все още обаче не се знае кога точно ще излезе на пазара.

Безкраен геймплей във Fallout 3

В интервю за OXM Podcast Тед Хауърд от Bethesda Softworks заявява, че Fallout 3 ще предложи приблизително 100 часа геймплей. В зависимост от множеството решения, които играчът ще вземе по време на своето приключение, можем да очакваме и над 200 различни завършека. Освен това г-н Хауърд смята, че ще видим появата на тази ролева игра най-късно през есента на тази година. Той споделя, че би бил "шокиран", ако излизането на Fallout 3 се отложи.



ОЧАКВАЙТЕ ТОЗИ МЕСЕЦ

Mass Effect	Electronic Arts
Age of Conan: Hyborian Adventures	Funcom
WorldShift	Black Inc.
Haze	UbiSoft
The Witcher Enhanced Edition	Atari
Iron Man	SEGA
Shattered Suns	Clear Crown Studios
Dracula: Origin	The Adventure Company
Bionic Commando Rearmed	Capcom
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Disney Interactive Studios

Жанр: **Стратегия**
Издател: **EA Games**
commandandconquer.com
Изисквания: **P 2 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, X360**
Мултиплейър: **Да**

Асен Георгиев

Дано сте готови за следващата доза C&C, защото тя вече е тук!

C&C 3: Kane's Wrath

Игрите от серията Command and Conquer (C&C) действат като наркотик. Захванете ли се веднъж с тях, пристрастяването ви е гарантирано за неограничен период от време. Убеден съм, че тези от вас, които следят поредицата от самото й начало, най-добре знаят за какво иде реч. Хубава новина за тях, а и за всички останали фенове на класическите реалновремеви стратегии, е, че експанжънът на C&C 3: Tiberium Wars, наречен C&C 3: Kane`s Wrath, вече няколко седмици се търкаля по рафтовете на специализираните магазини.

Какво предлага той? Като изключим факта, че е най-доброто оръжие против абстиненция, причинена от едногодишната липса на свежа C&C игра, можем да се спрем и на новите мисии, единици и режим на игра. Но преди да стигнем до тях, нека ви разкажа за другата ключова характеристика на заглавието - историята.

В името на Кейн!

Едва ли някой, някога си е помислял, че Кейн е мъртъв. Или че изобщо е възможно да си отиде от този свят. От древни времена е ясно, че злото изключително трудно напуска реалиите на нашето измерение. Както си личи от заглавието на експанжъна, в него ключов персонаж отново ще бъде добре познатият лидер на фанатизираната секта The Brotherhood of NOD. Действието се развива малко след края на Втората война за тиберия (C&C2: Tiberian Sun) и успява да обхване период от двадесетина години, стигайки чак до следващия мегасблъсък – Третата война за тиберия.

Едва ли някой ще се учуди, когато разбере, че целият сюжет отново достига до играча под формата на кратки филмчета, напъхани между мисиите. А също така и като филмирани моменти в началото и края на някои изпитания. Това, което ще трябва да свършите, поемайки управлението на армиите на Кейн, е да му помогнете да

Съвет

Сингълплейър кампанията е изпъстрена с коварни моменти. Базата ви почти постоянно ще бъде обект на атаки. Моят съвет е да действате максимално бързо. В никакъв случай не си мислете, че да се барикадирате и да правите огромна армия е печеливша стратегия. Освен че често пъти не работи, това е най-скучният начин за игра в света на C&C. Опитайте да организирате стратегията си във възможно най-динамичен стил. Постоянна атака на врага и минимална защита на базата си е добър вариант. Това е възможно, защото, когато нагънете врага, силите, които се изсипват срещу вашата собствена база, са значително по-малки. Успех.

съживи своята империя. В самото начало на играта GDI са във възход за разлика от терористичната групировка, към която принадлежите - тя е разбита и разпръсната. Съвсем в реда на нещата, вашата роля е да възобновите мощта на NOD и да напомните на заклетите си врагове за вашето съществуване. За целта ще трябва да преминете през соловата кампания, състояща се от

13 мисии

В структурата на предизвикателствата няма почти нищо различно – получавате задачи от различен характер, минимално количество армия и ресурси, за да изпълните вашите цели. Всичко останало зависи от вас. Кампанията е разделена на три части. В първата ще трябва да дадете началото на въстание, разчиствайки присъствието на GDI в района. Следващата ви задача е да организирате събирането на разпръснатите сили на NOD. Във втората част акцентът пада върху плановете на Кейн да порази орбиталния команден център на GDI – Филаделфия. Третата фаза от кампанията ще се съсредоточи върху събития, случили се непосредствено преди, по време и след C&C3. Като по този начин експанжънът ще отговори на много от въпросите, възникнали по време на Третата война за тиберия. Запълвайки определена част от празните пространства в историята обаче, Kane's Wrath ще раздразни още по-силно любопитството ви, задавайки нови въпроси.

Под обсада

Като характерна особеност за този експанжън се очертава леко завишеното ниво на трудност. Това едва ли ще бъде проблем за хардкор феновете на поредицата, но със сигурност може да откаже някой новак от бъдещи сблъсъци в света на тиберия. Трудността идва под формата на неочаквани масирани атаки, карти с минимално количество ресурси или задачи, в които трябва да се справяте с врага, притежавайки наистина ограничен военен ресурс. Всички тези препятствия обаче имат един изключително сигурен начин за преодоляване и той се изразява в древната мъдрост, която гласи: "учете се от грешките си". Отсега ви казвам да забравите за варианта, в който стартирате играта и минавате 13-те мисии, без да се наложи да ги повторите по няколко пъти. Най-неприятно е обаче, когато се мъчите един час, за да изпълните първите едно-две задания, и накрая, когато си мислите, че вече сте се справили, получавате заповед от рода на "защитете X докато напусне картата". Вие, разбира се, не сте предвидили подобно нещо и не разполагате с нужната огнева мощ, за да изпълните тази задача...

Какво ново?

Като изключим продълженията на някои маргинални игрици от нисък клас, които предлагат общо взето четири нови мисии и нищо друго, всички експанжъни на заглавия от класа на C&C имат една характерна особеност. И тя е наличието на нови единици. Създателите на C&C 3: Kane`s Wrath са се постарали да има достатъчно от тях. Те идват под формата на нови подфракции, които се сражават на страната на всяка от трите основни военни сили. За тези, които току-що пускат телевизора, това са сектантската терористична група на маниакалния Кейн, глобалния съюз GDI (Global Defense Initiative) и извънземните гости Scrin, които най-много от всичко обичат да се вмъкват в съзнанието на враговете си, привличайки ги на своя страна. Повече за подфракциите – в карето.
Другата основна новост по отношение на огневата мощ на трите враждуващи сили са т.наз.

епически единици

Самото им наименование говори за това, че те са хипер-ултра-мега мощни. Представителят на тази група за GDI е MARV (Mammoth Armed Reclamation Vehicle) – огромен танк, въоръжен с трицевно оръдие, което изстрелва звукови снаряди. В него могат да се поберат до четири единици, които да добавят различни характеристики. Например, ако сложите инженер в машината, той ще я поправя постоянно, но няма да подобрите огневата ѝ мощ така, както, ако пъхнете вътре пехотинци, въоръжени с гранати. MARV също така може да се използва за събиране на тиберий. Единственото, което трябва да направите, е да го поставите върху зелената (синя) повърхност и той ще започне да генерира кредити автоматично.

Религиозното начало на фанатизираната организация донякъде обуславя името на епическата единица на NOD, която се казва Redeemer (спасител). Тя представлява огромен робот, който може да приютява в себе си до два пехотни отряда. За разлика от специалните единици на другите две фракции, Redeemer не може да събира ресурси. За сметка на това притежава мощен Rage Generator, който има значителен обсег на действие. А неговата функция е да кара противниковите единици да се бият помежду си. Изключително полезно качество, особено що се отнася до защита срещу масирани атаки. Извънземните манипулатори от Scrin разчитат на многокрак биомеханизъм, наречен Eradicator Hexapod. Той трябва да се изправи срещу противниковите епични единици. Паякоподобната бойна машина притежава умението да генерира кредити от разбитите около него врагове. Освен това е въоръжена с Plasma Discs и разполага с три места за войници. Ако в тях попадне Mastermind или Prodigy, епичният юнит получава възможността да се телепортира на къси разстояния. Това го превръща в изключително опасно и коварно оръжие при преследване на отстъпващи врагове.

Подфракции

GDI

Steel Talons – Експериментален военен отряд, специализиран в изпробването на нови високотехнологични оръжия от арсенала на GDI по време и след Втората война за тиберия. В него попадат единиците Titan и Wolverine, познати от C&C 2: Tiberian Sun. Превозните средства на тази подфракция могат да се ъпгрейдват с подобрена EMP защита. А пехотата, която се обучава в казармите, е ограничена до: картечари, ракетни отряди, гранатометни отряди, и новите "бойни" инженери (инженери, въоръжени с пистолет).
ZOCOM (Zone Operations Command) – Група от ветерани, сформирана след края на Третата война за тиберия, състояща се от високотехнологични единици. Юнитите, попадащи в нея, разполагат с оръжия, базирани на ултразвукова технология и специални костюми, с които могат да оцелеят в местности, превзети изцяло от разстилащия се тиберий.

Brotherhood of NOD

Black Hand – Стандартните членове на тази група са Confessor Cabal, който замества Militant Squad. Всеки отряд се състои от шест единици, въоръжени с халюциногенни гранати (чиято употреба е опционална) и антипехотни оръжия. Тези бойни части влияят положително и на окръжаващите ги пехотинци – подобряват обсега на стрелба и издръжливостта им. Войниците от тази фракция, снабдени със специален механизиран костюм, имат и мощни огнехвъргачки. За въздушните нападения пък се грижи Mantis - юнит, който има и способността да засича невидими противници.
Marked of Kane – Тази подфракция замества пехотните отряди от C&C 2: Tiberian Wars с Awakened. Киборзи, изключително разрушителни срещу вражеска пехота, които идват с вродена способност да парализират превозни средства чрез EMP заряди. Техните елитни Enlightened войни са сравними със Zone Trooper-ите на GDI по отношение на цялостната ефективност. Тези единици, заедно със Saboteur и Tiberium Troopers, могат да бъдат подобрявани със специални кибернетични костюми, които ги правят по-бързи.

Scrin

Reaper-17 – Ударната група на Scrin. Към нея приспадат тежковъоръжени танкове. Има подобрена система за събиране на кредити. За сметка на цялата наземна мощ обаче се забелязва известен недостиг на въздушни единици, чийто единствен представител са Storm Riders. Най-големият минус обаче е липсата на т.нар. mastermind единици, чиято специалност е да привличат противници на ваша страна. В техните редици ще срещнете Shard Walker и Reaper Tripod.
Traveler-59 - Като че ли е по-интересната подфракция. Тя е противоположна по функционалност на Reaper-17, фокусирайки се на бързина, телепортация и контрол на съзнанието на враговете. В нея попадат нови Stalker и Cultist пехотни единици, както и подобрената mastermind единица, наречена Prodigy. Cultist не разполагат с оръжие и с кой знае каква броня, но могат да подчиняват чужди единици на вашите команди. Под манипулацията им обаче не могат да попаднат епични и въздушни юнити.

One Vision, One purpose

Без съмнение едно от най-интересните нововъведения в експанжъна е новият режим на игра, наречен Global Conquest. Той е нетипичен за C&C вселената и представлява походов режим, който познавате от заглавия като Empire Earth III. Новият режим предлага изцяло различна атмосфера – карта на земята, която е разделена на отделни сектори и градове. Всяка от трите враждуващи фракции притежава контрола върху различно количество населени места, откъдето черпи своите ресурси. Вашата цел, разбира се, е да съберете достатъчно суровини, да ги трансформирате в мощна армия и да завладеете всички населени места в света. Има и алтернативни начини за постигане на победа - те са индивидуални за всяка от трите фракции - например да построите определен брой конкретни сгради или да превземете част от земната повърхност и т.н. При всички положения, за да успеете, ще трябва да планирате изключително добре стратегията си, да наблегнете на тактиката и да се впуснете в неколкочасова битка.
Самите сблъсъци могат да се водят по стандартния начин (като обикновен skirmish) или по бързия такъв (quick battle). При всички положения трябва да внимавате с какъв военен ресурс влизате в битка, защото, ако допуснете глупавата грешка да се изправите срещу врага без нито една единица, способна да се противопостави срещу въздушни машини, а врагът ви има поне един летателен апарат, то работата ви е спукана.

Welcome back, commander!

Вярно. Това е само експанжън. Но какъв... Ако питате мен, по-добре да излизат само експанжъни, ако са с такова качество. В него са вплетени по особено сполучлив начин нова кампания, единици, карти, нов режим на игра и сюжет, който запълва едно черно петно от периода между Втората и Третата война за тиберия. Всичко това е гаранция за още една доза от интензивния, брутален C&C екшън, който сме свикнали да получаваме.

- Новият режим Global Conquest внася разнообразие
- 13 динамични мисии
- Нови единици и подфракции

графика
звук
геймплей

5.5

- Кампанията е съсредоточена изключително върху игра с NOD
- Сравнително трудни мисии

Get The Ultimate Visual Experience™ for gaming.

Вземете графична карта с процесор ATI Radeon™ HD 3800 Серия

Това е следващото поколение HD игри, с невероятна производителност, близка до живата действителност графика, и поддръжка на Microsoft® DirectX® 10.1. С 320 поточни процесори и поддръжка на PCI Express® 2.0, вие сте готови и за най-взискателните игри. И благодарение на възможността за plug-and-play надграждане до ATI CrossFireX™, лесно можете да вдигнете оборотите на вашата 3D производителност.

Sapphire ATI RADEON™ HD 3850
256 MB GDDR3 / 256-bit

Sapphire ATI RADEON™ HD 3870
512 MB GDDR4 / 256-bit

Sapphire ATI RADEON™ HD3870 X2
1 GB GDDR3 / 2 x 256-bit
Над 1 TeraFLOPS GPU изчислителна мощ!
640 (320x2) поточни процесори!

ATI RADEON GRAPHICS

Официален дистрибутор
АСБИС България ЕООД

Тел.: (02) 969 9811
www.asbis.bg

AMD
Smarter Choice

©2007 Advanced Micro Devices, Inc. All rights reserved. AMD, the AMD Arrow logo, ATI Radeon, CrossFireX, The Ultimate Visual Experience, and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. Microsoft and DirectX are registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other jurisdictions. PCI Express is a trademark of PCI-SIG. Other names are for informational purposes only and may be trademarks of their respective owners. 44317A

HOT SHOTS

Жанр: **Екшън**
Издател: **2K Games**
2kgames.com/mafia2
Излиза: **Края на 2008**
Платформа: **PC, PS, X360**
Мултиплейър: **Не**

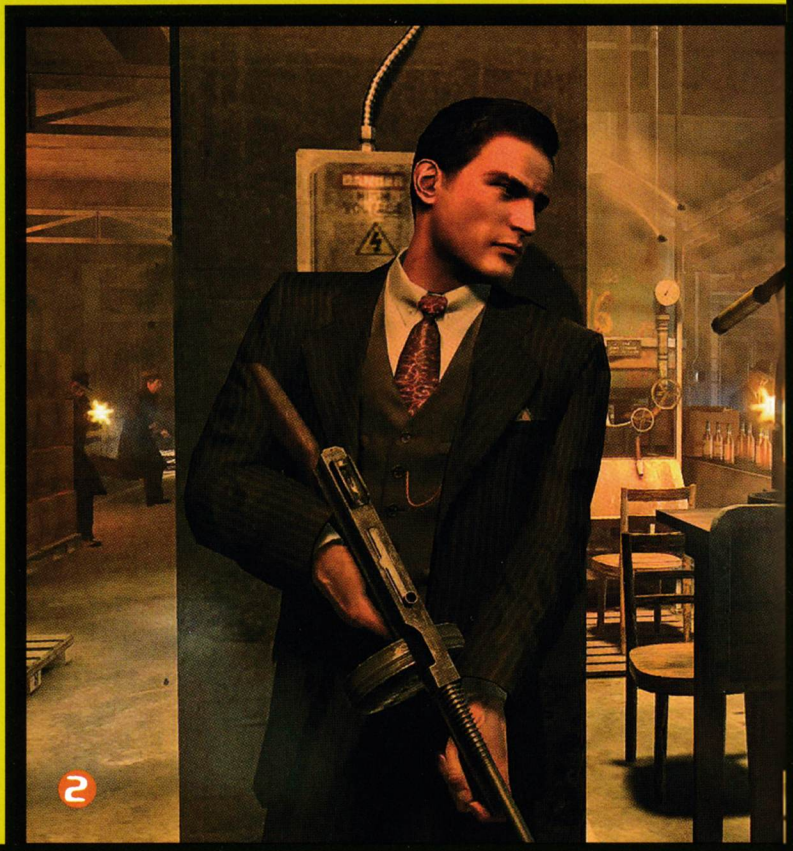
Владимир Тодоров

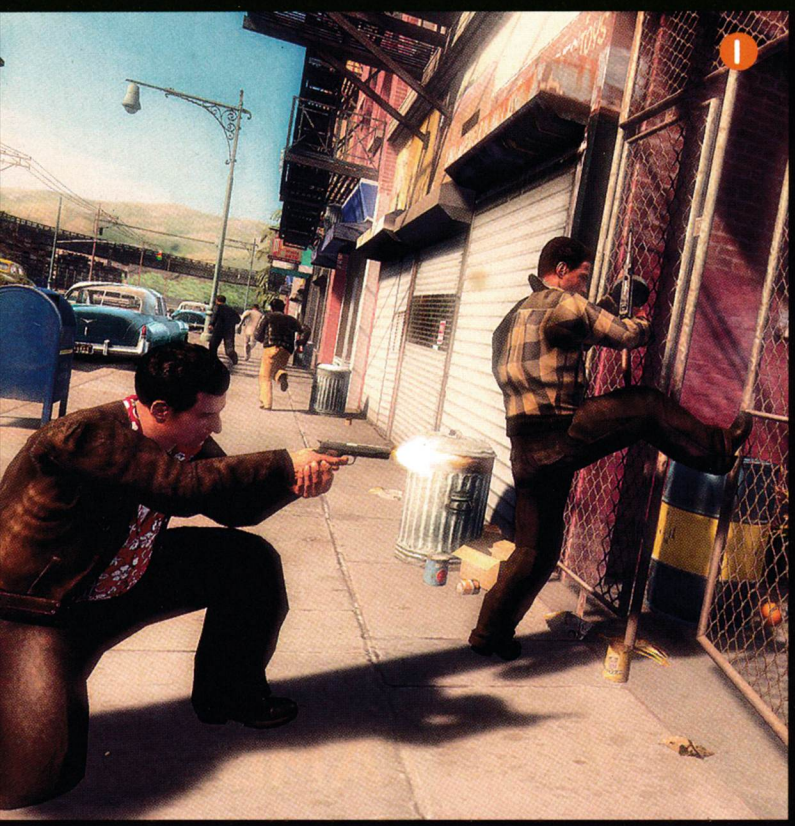
Търсят се нови гангстери

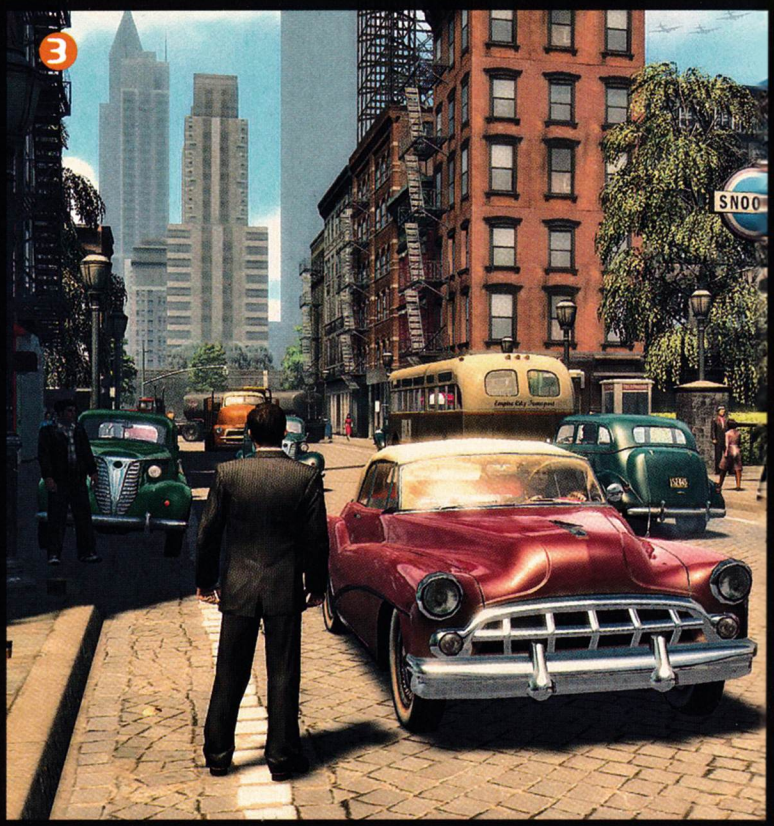
Mafia 2

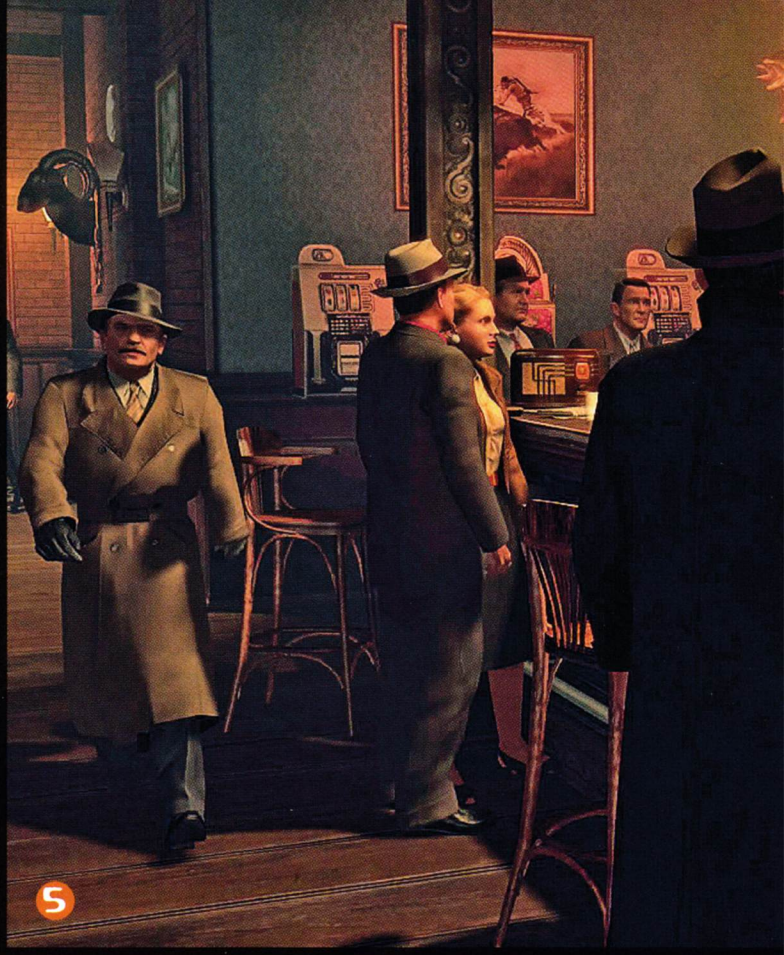
Нали знаете, че веднъж влезете ли в подземния свят на мафията, единственият начин да излезете оттам е с краката напред. Надявам се си спомняте какво се случи с Томас Анджело в края на Mafia? Как двама души брутално го разстреляха на ливадата пред неговия дом с репликата "Дон Салиери ти праща специални поздрави"...?

Ако тази перспектива не ви притеснява, стиска ли ви да се пробвате отново? Да? Тогава заповядайте в току-що отворилия ресторант на Де Лука. Това е едно малко и слабо популярно бистро, сгушило се в източната част на Емпайър Сити. Станете наш редовен клиент и със сигурност ще се отнесем подобаващо с вас. Кой е Де Лука ли? Спокойно, уверявам ви, че ще разберете много скоро...


2


1


3



1 Двама главни героя
Това са Вито и Джо. Техните характери ще бъдат коренно различни. Ще може да управлявате обаче единствено първия, макар че и Джо ще играе важна роля в историята.

2 Не е директно продължение
Действието в Mafia 2 ще се развива малко преди края на Втората световна война, няма да има каквато и да е връзка със сюжета на първата част, а Вито току-що ще се е върнал от фронта.

3 По-голяма, по-красива
Градът този път ще се казва Емпайър Сити, ще напомня на Сан Франциско и ще бъде два пъти по-голям от Града на изгубения рай от първата Mafia. Приблизително 10 квадратни километра с десетки уникални квартали.

4 Прикрий се!
Авторите потвърдиха, че можем да очакваме система за прикриване, подобна на тази в Gears of War, както се вижда и от самия скрийншот. Що се отнася до визията, пастелните цветове и цялостният стил напомнят за Bioshock.

5 С привкус на San Andreas
Парите ще играят съществена част от геймплея на Mafia 2. Ще може да си купите нови дрехи, за да се отървете от преследвачите си. Или пък може да посетите някой ресторант, където героят ви ще може да хапне и да възстанови силите си.

6 Интерактивност
Не само че ще може да спрете край някоя бензиностанция, за да презаредите, но ще имате възможност и да вкарате колата си и на автомивка, за да се отървете от всичкия гаден прах, който се е налепил по нея.

7 Деструктивност
Колите ще се трошат. Това ще се случва по-добре и по-красиво дори от Burnout Paradise, твърдят журналистите, присъствали на презентацията на играта. Каросерията ще става на баница, стъклата ще се пръскат, резервоарите ще избухват.

Жанр: **Екшън-адвенчър**
Издател: **Rockstar**
www.rockstargames.com/IV
Излиза: **Конзоли - април 2008, PC - не е обявено**

Георги Панайотов

Добре дошли в Либърти Сити!

Grand Theft Auto 4

Има ли нужда да припомням какво е GTA? В смисъл - това е играта, която създаде един изцяло нов жанр. Заглавие, което е толкова скандално, любопитно и зарибяващо, че почти няма геймър, който да не е разцъквал някой от епизодите. Да, така си и мислех, ще скипнем припомнящия елемент и ще се гмурнем с въодушевен скок направо в дълбокото, защото само броени дни делят света от поредния размазващ хит на Rockstar. Толкова голям, че фирмата на няколко пъти отхвърли офертата на Electronic Arts, настояващи да закупят студиото и правата за поредицата на двойно по-голяма от официалната пазарна цена. Grand Theft Auto 4 ще се появи за конзоли на 29-ти април. За PC все още няма обявена дата, но следвайки съдбата на последните няколко игри от поредицата, можем смело да предположим, че феновете на компютрите, като гейм платформа ще могат да я разцъкат най-рано по Коледа.

Един тъмен балкански субект

Нека ви представя Нико Белич (Niko Bellic). Малка престъпна рибка, дошла от неопределена посткомунистична държавица на Балканите. Дотук нищо интересно и заслужаващо вниманието ни. Поне до момента, в който Нико не решава да превърне Либърти Сити в своя нов дом. Какво точно води пича там, това е една от най-добре пазените тайни на Rockstar. Защото сюжетът и развитието му винаги са били силните страни на GTA игрите и създателите не са луди чак до там, за да прецакат изненадата на феновете си. С произхода на Нико и с факта, че той е главният герой, в общи линии свършва и конкретната информация за него. Знае се, че докато се ориентира в новата обстановка, той ще използва помощта на братовчед си Роман.

Нов герой... а нов геймплей?

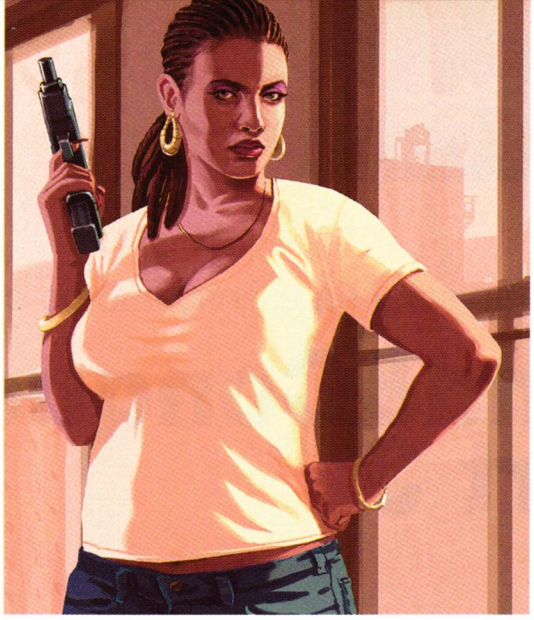
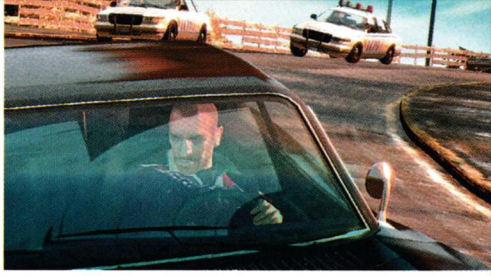
Разбира се, че революция в геймплея не се очаква. Има много променливи в гейминдустрията, но едно правило винаги доминира - ако нещо работи добре, не го променяй. Освен това Rockstar реално създадоха един от най-успешните геймплейни модели в историята на игрите, приложен после в десетки клонинги на GTA. Затова четвъртата част ще предложи не генерални промени, а по-скоро стотици малки шлифовки на ключовите елементи, превърнали предните части в хитове. Отново ще имате пълната свобода да се движите, където и както си поискате в рамките на Либърти Сити. Дали е плюс или минус, че Rockstar са се дръпнали от използвания в San Andreas модел с няколко града, само времето ще покаже. Либърти е повече от голям и е разделен на няколко части, които ще се отключват с развитието на историята. За разлика от предишните части, моментът с влизането и разцъкването във вътрешностите на сградите ще е много по-засилен. Задачите ви в закрити пространства няма да отстъпват нито по количество, нито по качество на тези, случващи се под ясно небе. Освен това ще имате достъп до вътрешността на почти всички постройки, не само на тези със специално предназначение (закусвални, ресторанти, болници, хотели и т.н.). За да се справите с всички проблеми, ще можете да разчитате не само на себе и на любимото си пушкало. Вече споменахме Роман, който ще влиза в ролята на втори шофьор по време на игра, както и на личен бодигард. За ситуациите, в които ще имате нужда от допълнителна огнева мощ, пък ще можете да разчитате на бандата си. Изиграли San Andreas сигурно си спомнят елемента със събирането на групичка от поддръжници, която нарастваше пропорционално със славата ви в престъпните среди. Сега отново ще можете да ползвате наемници, добавяйки към богатия геймплей на GTA и тактически елементи, познати ни от отборни шутъри като SWAT и Rainbow Six Vegas.

ЖиСиеМа!

Ключов игрови елемент в четвъртия GTA ще е мобилният ви телефон. На него ще получавате мисиите и ще поддържате контакти с останалите персонажи в играта. Освен това само през него ще можете да бъзикате... ченгетата. Имате нужда от полицейска кола за някоя мисия, значи пред вас има три опции: самоубийствен опит за открадването ѝ от паркинга на произволно РПУ, създаване на суматоха в центъра на града с висок риск да ви надупчат, докато се опитвате да отвлечете возилото, или фалшив сигнал на телефон 911. В последния вариант ще дойде само една кола, която лесно можете да тафите, докато куките обикалят района и се чудят какво става. На пръв поглед превръщането на мобилния телефон

Бизнесът си е бизнес

Grand Theft Auto IV ще позволи на играчите да купуват музиката, която върви по радиостанциите на колите в играта. Очаква се услугата да е достъпна само за американския пазар, веднага след премиерата на заглавието. До лятото обаче тя ще бъде пусната и в европейската, и азиатската версии. Официалният саундтрак на Grand Theft Auto IV ще разполага с плейлист от над 150 песни. Ако си харесаш някоя от тях, можеш да използваш ингейм GSM-а си до онлайн услугата ZiT, получавайки виртуален SMS с името на песента и изпълнителя ѝ. След регистрация в онлайн обществото Rockstar Games Social Club, ще получиш e-mail с линк за даунлоуд за песента от онлайн магазина за mp3 на Amazon. Там ще можеш да чуе песента още веднъж и да я купиш. Цената на всяко парче варира между 89 и 99 цента, а самият файл не е защитен с DRM, което позволява копирането му на различни носители. Хитро!

от обикновена интерфейсна козметика в ключов елемент за геймплея не е нещо особено, но всъщност наистина вдига високо коефициента на реализъм в играта.
Rockstar са си поставили за цел да превърнат Либърти от поредната виртуална пясъчна площадка за игра в един истински симулиран град - жив и туптящ в ритъма на жителите си. Самият факт, че вместо да гониме задачи, ще можете просто да си намърдате балканския задник в произволен ингейм интернет клуб и да разцъкате някой от стотиците, специално създадени за играта сайтове, говори за това колко много труд са хвърлили създателите й в изпиването и на най-малките детайли.
Така и така сме на тема куки, нека да ги разгледаме по-внимателно. Животът в Либърти Сити е пълен със спънки за всеки млад гангстер, от които най-големия препъни камък са представителите на закона. Ченгетата в GTA 4 са доста по-умни и са невротично чувствителни към всяко неморално или криминално дело на Нико. Сега гадовете настръхват, дори ако минеш на червен светофар пред погледа им. А в момента, в който те видят да гърмиш по беззащитни или не чак толкова беззащитни граждани, звънят за подкрепления и за по-малко от минута целият квартал е отцепен от силите на реда. Системата за трупане на "жега" е леко пипната. Ако си ядосал блюстителите на закона, дори да се скатаеш от погледите им, те ще продължат да дебнат в квартала, в който си причинил някакъв зулум. За да е картинката още по-напечена, по магистралите има екипирани с камери постове, в които трябва да си платиш такса за преминаване. Ако профучиш през бариерата им или минеш оттам, след като си се измъкнал от пълния с ченгета квартал, можеш да си сигурен, че хрътките пак ще те надушат и преди да се усетиш, ще чуеш зад гърба си познатите сирени.

Оръжията

За разлика от предишните части, четворката ще предложи по-малък арсенал. Все още не е потвърдено дали ще се запази ролевата система от San Andreas, подобряваща уменията ви с даден клас оръжия, в зависимост от това колко и как сте ги използвали. Новост ще е системата за тематично прицелване. Можете да насочите мерника си в свободен стил или да използвате опцията за позициониране на определена част от тялото. Нова е и системата за прикритие. Как точно ще бъде реализирана и доколко добре ще е направена, е все още тайна. Всички малки подобрения определено променят в по-добра посока бойната система на GTA IV в сравнение с предшествениците му. Най-силно са засегнати престрелките от коли. В предишните игри можехте да гърмите, подавайки се от левия или десния прозорец на возилото, а за да пуцате напред, трябваше да сте на мотор. Сега ще можете свободно да движите мерника си или да прихващате целта си, подобно на метода, използван в последния Driver. Предполагам че няма да е удобно да стреляте и карате едновременно. Rockstar са помислили за това и ви дават на разположение Роман. Освен да се напива по баровете, пичът има и функциите на шофьор. Така можете да се концентрирате върху стрелбата и да оставите преценката с каква скорост да се влиза в остри завои на друг.

Интерфейс

Четворката няма да изневери на стила на поредицата, както и на феновете, така че остава интерфейса почти непроменен. Отново ще има минимап, показващ местоположението на Нико в радиус от няколко пресечки, който в момента, в който се качите на кола и засилите скоростта ще zoom out-ва, за по-лесна ориентация. Новост е добавената GPS система. Сега всяка по-добра кола ще има навигатор, като функциите и качеството му ще зависи от цената на возилото. Ако се качите в лимузина или скъп спортен бегач, ще имате дори гласова навигация, която може и да не избира винаги най-прекия до целта път, но е достатъчно умна да ви откара до хотела или магазина, който търсите, а не на гробищата. GTA игрите никога не са се славили с кой знае колко революционна графика. Четвъртата част обаче е на път да промени това. Играта ще се задвижва от RAGE еднжина, който направи своя дебют с Table Tennis. GTA IV определено е една добре изглеждаща игра. Градът се простира на ненормално количество игрални километри, които ще може да видите, ако хардуерът ви го позволи. Пресъздадени са в пълни детайли едни от най-емблематичните за Ню Йорк сгради. Моделите на персонажите изглеждат повече от добре, но точно затова имам някои притеснения за фреймрейта. Игрите от поредицата никога не са били оптимизирани в момента на своето излизане, въпреки това след премиерата на Crysis едва ли някой си прави илюзии, че ще може да подкара съвременна геймка на допотопен GeForce 4 MX.

GERMANOS
ДИГИТАЛЕН СВЯТ
шоурум: гр.София, ул.Тинтява 15
тел.: 02/8689551, 8688162

SOLAR PLAYER
• Вградена памет – 1 GB
• Музикален плейър – MP3, WMA
• Литиево-йонна батерия
• Зареждане от слънчевите лъчи
• Връзка с компютър - USB 2.0
• Размери: 40.3 мм x 40.3 мм x 10 мм
• Тегло – 32 г
1GB от 49 лв

DIVA FX 63
• Вградена памет – 1GB и 2 GB
• Сензорни бутони
• 2" TFT дисплей
• Музикален плейър – MP3, WMA
• Видео плейър – AVI формат
• Диктофон – WAV
• Разглеждане на снимки – JPG, BMP
• FM Радио
• USB 2.0
1GB от 84 лв
2GB от 99 лв

VIVITAR 7340
139 лв
• 7 MPIX CCD • 2.4" TFT LCD дисплей
• 3 x оптичен zoom
• Резолюция за клип - 640 x 480
• 10,5 MB вградена памет
• Слот за SD/MMC карти
• PictBridge, USB 2.0
• 2 бр. AA батерии
• Размери – 92.9 x 60.4 x 22.2 мм
• Тегло – 130 г (без батериите)
+ подарък
DIVA FX16 1GB

Всички цени са с включен ДДС

Жанр: **Стратегия в реално време**
Издател: **EA Los Angeles**
www.ea.com/redalert
Излиза: **Края на 2008-та**

Иво Цеков

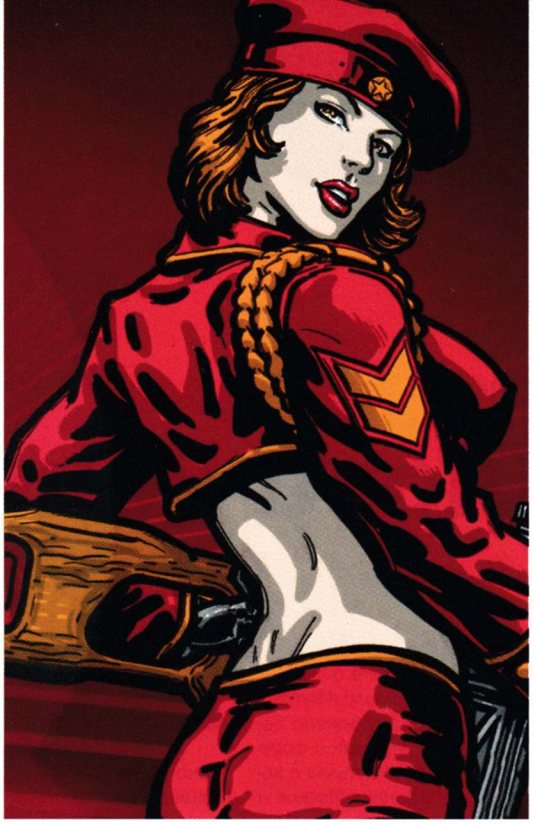
Запознайте се с Империята на изгряващото слънце

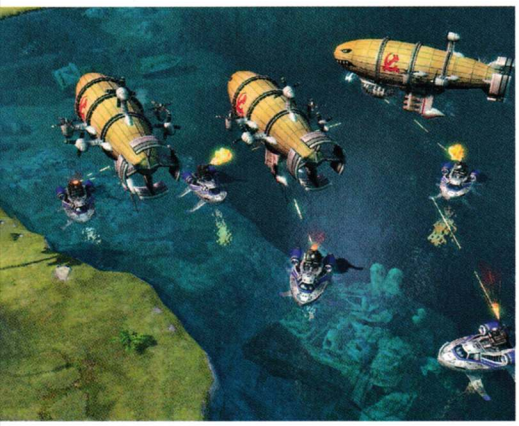
Command&Conquer: Red Alert 3

Едно от малкото неща, които си спомням от часовете по латински език, е сентенцията „Търпението е висша добродетел". За разлика от някои други писания на древните автори, това си е съвсем просто и разбираемо – ако човек успее да изчака достатъчно дълго, търпението му ще бъде възнаградено. Подобно чувство изпитаха милионите фенове на културата поредица Command & Conquer: Red Alert, когато на 14 февруари 2008 г. Electronic Arts официално обявиха разработката на най-новото заглавие от поредицата – Red Alert 3. А защо ви говоря за търпение, ще разберете, когато добавя, че това ще е първата игра от серията след излизането на Yuri's Revenge през 2001 г.

Какво е специалното

Вероятно повечето от вас не биха се затруднили да отговорят на този въпрос, но за онези, които са проспали развитието на стратегическия жанр през последното десетилетие, съм длъжен да направя кратко лирическо отклонение. Първата игра от поредицата Comand & Conquer: Red Alert дойде на бял свят през 1996 г. и положи началото на една алтернативна история, в която Съветският съюз измества Нацистка Германия като основен съперник на САЩ&компания. Геймплеят на първият Red Alert беше пълен с нововъведения, сред които удобен интерфейс, две фракции с различни характеристики и дори възможност за онлайн режим на игра. Не на последно място, историята бе представена с кратки клипове, изиграни от истински актьори – нещо, което се превърна в запазена марка на всички заглавия от поредицата. Успехът на играта бе толкова голям, че днес тя официално присъства в Книгата на рекордите на Гинес като стратегията, продала най-много копия – зашеметяващите 12 милиона. След тази своеобразна бележка под линия, можем официално да вдигнем завесата и да поговорим за новия Command&Conquer: Red Alert 3. Въпреки забавянето от цели 7 години, истината е, че никой не се съмняваше в продължението на сагата. Още през 2004 г. EA неофициално подсказаха, че започва работа по следващото заглавие. Така можем да сме сигурни, че ни очаква един завършен продукт, който отново ще ни даде възможност да се потопим в алтернативната история на конфликта между Съветския съюз и Съюзниците. Още тук започват и нововъведенията – СССР и Съюзните сили, начело с Америка, няма да бъдат единствени две враждуващи фракции. След събитията в Red Alert 2, Съветския съюз е притиснат до стената и ръководството в Кремъл прави отчаян ход, за да промени развоя на войната. Става въпрос за пътуване назад във времето, така че да се промени историята и главният виновник за технологичния възход на Съюзниците – Алберт





Айнщайн – да бъде премахнат. Така и става и на пръв поглед изглежда, че Съветският съюз е успял да преобърне събитията в своя полза. Радостта на Кремъл обаче е твърде кратка, защото се оказва, че намесата в естествения ход на историята е довела до невъобразими последствия – не само че Съюзниците не са унищожени, но на международната арена се появява и още една сила – Империята на изгряващото слънце, която се ражда от Имперска Япония. Така сцената е подготвена и три суперсили ще се вкопчат в смъртоносна хватка, залогът на която е световното господство.

Какво да очакваме

Верни на себе си, разработчиците от EA Los Angeles са приготвили не само интересна история, пълна с обрати, но и редица нововъведения по геймплея. На първо време, освен single player и multiplayer режим, Red Alert 3 ще включва и кооперативен режим, в който играчът ще може да се обедини с друг такъв или с фракция, контролирана от компютъра. Според EA това позволява компромисен вариант, при който се играе в екип, но без да има свръхнатоварване при мултиплейъра. Както подобава на всяка добра реалновремева стратегия, всяка от фракциите има специфични характеристики и единици, които правят играта уникална. И трите враждуващи страни ще получат нови единици, като новата сила – Империята на изгряващото слънце – заслужава малко повече внимание. Тя е най-силно развитата в технологично отношение, и поради това, някои от нейните единици ще бъдат уникални с това, че могат да се трансформират от една в друга. Освен това Империята ще бъде и най-утвърдената морска сила в играта. Говорейки за това, трябва да кажем, че морските битки, които бяха пренебрегнати от известно време, ще се завърнат в нов, подобрен вид. Според предварителните сведения, доста от единиците ще бъдат амфибии, което ще ги прави по-гъвкави от онези, които са само наземно базирани. Red Alert 3 ще позволява да се строят бази във водата, а също така и да се събират ресурси от морските дълбини. Така водните пространства се превръщат в много важна част от военната и икономическата стратегия на всяка фракция. Както обикновено, историята ще бъде пресъздадена с клипове, заснети в Лос Анджелис по истински холивудски образец. Все още обаче няма подробности по музикалното оформление на играта.

В перспектива

От EA обещават един уникален продукт, в който всеки ще може да открие по нещо за себе си. Ветераните в поредицата ще се насладят на развиващата се история и вероятно ще се задълбочат в разучаването на новата фракция. На свой ред обикновените играчи ще получат интуитивен и динамичен геймплей, който ще им позволи да се гмурнат в играта без забавяне. Лично аз нямам съмнения в качествата на Command & Conquer: Red Alert 3, но все пак ни остава да почакаме до коледните празници, за когато Electronic Arts са подготвили своя голям подарък.

Жанр: **MMORPG**
Издател: **YNK Interactive**
www.playrohan.com
Излиза: **Неизвестно**

Иван Дончев

Свят на отмъщението

Rohan: Blood Feud

Историята на Rohan тъне в мрак. И то не защото е пълна с кръв, слава и среднощен ужас, а защото играта току-що премина през два затворени бета теста и разработчиците са прекалено заети с проблемите на настоящето и бъдещето, за да се тревожат за миналото. Но по всичко личи, че кръв, слава и среднощен ужас няма да липсват.

Rohan е MMORPG, или иначе казано – масово мултиплейър онлайн приключение, благодарение на което попадате в един прекрасен виртуален свят, заедно с още няколко хиляди като вас и се опитвате да избиете всичко живо, включително и останалите играчи. Не е първата подобна игра, няма и да е последната, но е една от най-новите и се отличава с някои интересни идеи и реализации.

Free4Play

На първо място тя ще бъде напълно безплатна! Ще се издържа от donation система, която ще ви позволява да си купувате различни екстри в играта. Добрата новина е, че няма да се продават супер наточени оръжия и брони, които да разбалансират геймплея и да ощетят онези, които не са си платили. Интересът към двата затворени бета-теста беше огромен и форумите на играта бяха пълни с хора, молещи за акаунти. Имаше и такива, които драматично напускаха, разбира се, но какво е едно MMORPG без скандали и драма.

Светът на Rohan

Графиката е добра. Без да създават нещо невиждано, корейските художници са изобразили един вълнуващ свят, който оставя у наблюдателя усещането за току-що настъпила пролет. Това се дължи не само на дърветата и храстите, но и на ефирното облекло и замечтаните погледи на героите (и най-вече на героините), които изглеждат така, сякаш веднага щом логаутнете, отиват на едно много хубаво място, където четат любовна поезия, пият дълги коктейли, гледат филми с Лив Тейлър и се развличат по всякакви други приятни начини. Иначе градовете в света на Rohan са подредени, с картата се навигира лесно навсякъде, за пътуване може да използвате краката си, ездитно животно, някое NPC с умения за телепортиране или специален телепортиращ камък, който си купувате от града. Срещнах известни трудности в опитите да вкарам героя си в река или езеро. Не намерих начин да го науча да плува, но за сметка на това го научих да лови риба.

Екипировката

Явно рибите в Rohan са доста хищни, защото кълват на оръжия или брони и после, като им разпорите коремите, намирате вътре други оръжия и брони. Или не намирате нищо, ако ви е бил такъв късметът.

Но въпреки риска, риболовът се оказва един доста добър начин да си ъпгрейдвате екипировката. Другият начин е като си ковете добри брони и оръжия от няколко по-слаби. Има специално NPC, при което можете да си направите Rare (рядко срещани) или Ancient (древни) предмети, които са доста по-силни от обикновените. Друга интересна идея е възможността да носите екипировка, която е предназначена за по-високо ниво от вашето. За целта трябва да платите определена такса (виртуални пари, не истински) и да стискате палци, защото се завърта колелото на късмета и я стане, я не.

Класове на героите

В Rohan има шест основни раси герои: хора, елфи, полуелфи, дхан, декан и тъмни елфи. Всяка от тях може да поеме по един от два възможни пътя, след достигане на определено ниво. И всяка раса развива качества, които са характерни само за нея.

Човек/рицар

Тежките доспехи в Rohan се падат на човешката раса. Двата класа, от които хората могат да избират, са Defender и Guardian. Най-много бой в играта може да отнесе Defender-ът. Той е чист "танк". На MMORPG жаргон танкът е защитен герой, който поема върху себе си атаките на врага, за да предпази другарите си. Guardian-ът е по-агресивно настроен и може да осъществява различни атаки с меча си.

Елф/лечител

Крехките елфи се грижат за здравето и благоразположението на приятелите си. Но съвсем не са беззащитни. Освен че могат да възстановяват изгубените точки живот, те имат и атакуващи магии, които съвсем не са за подценяване. Могат да поемат път на Priest или Templar, когато станат достатъчно големи. Priest-ът обединява в себе си ролята на бъфер и лечител. Той е най-добрият, когато става въпрос за поддър-

жане на живота на партито в битка или raid. Templar-ът е интересен герой, който може да атакува с магии, но и с хладно оръжие. А също така и да лекува, макар и не толкова добре, колкото Priest-а.

Полуелф/стрелец с лък

Потомци на хора и елфи, те са ненадминати в отдалечения обстрел на същества с остри стрели. Използват лъкове или арбалети и според предпочитанията си стават Scout или Ranger. С лъкове стрелят Scout-ите. Тези оръжия са бързи и колкото и да е странно - с тях може да се стреля едновременно по много цели. Просто полуелфите са способни да избълват едновременно цял рояк стрели. Доста е красиво като гледка. Ranger-ът пък специализира в стрелба с арбалет, който презарежда по-бавно, но пък прави по-големи поражения.

Дхан/убиец

Тези сумрачни кльощави субекти са майстори на кинжала и бързата смърт. Разбира се, най-много обичат да убиват от засада. Имат изключителното свойство да трупат точки опит чрез убийства на други играчи, вместо с куестове, които са основният източник на развитие за останалите раси. Дханът може да бъде Avenger, който има ужасното свойство да става абсолютно невидим и да ликвидира врага си, преди още да бъде забелязан. А може да бъде и Predator, който е не по-малко опасен, тъй като е най-бързият герой в играта и присъствието му в близкия му обсег най-често е фатално.

Декан/боецът-дракон

Въпреки случайното академично звучене, тази раса трудно може да бъде срещната в университета. А ако случайно заместник-деканът ви е рохански декан... лошо ви се пише! Тези симпатични, бледосини дългучи са потомци на древна раса с нестабилно ДНК и имат изненадващото свойство от време на време да се превръщат в дракони. Dragon Sage е влечуго-хуманоиден ловец, който е най-добър в едновременното избиване на много противници. А Dragon Knight е неговият събрат, който се е научил да смуче кръв от врага и да го оставя силно отпаднал и със силен глад за шоколад.

Тъмен елф/магьосник

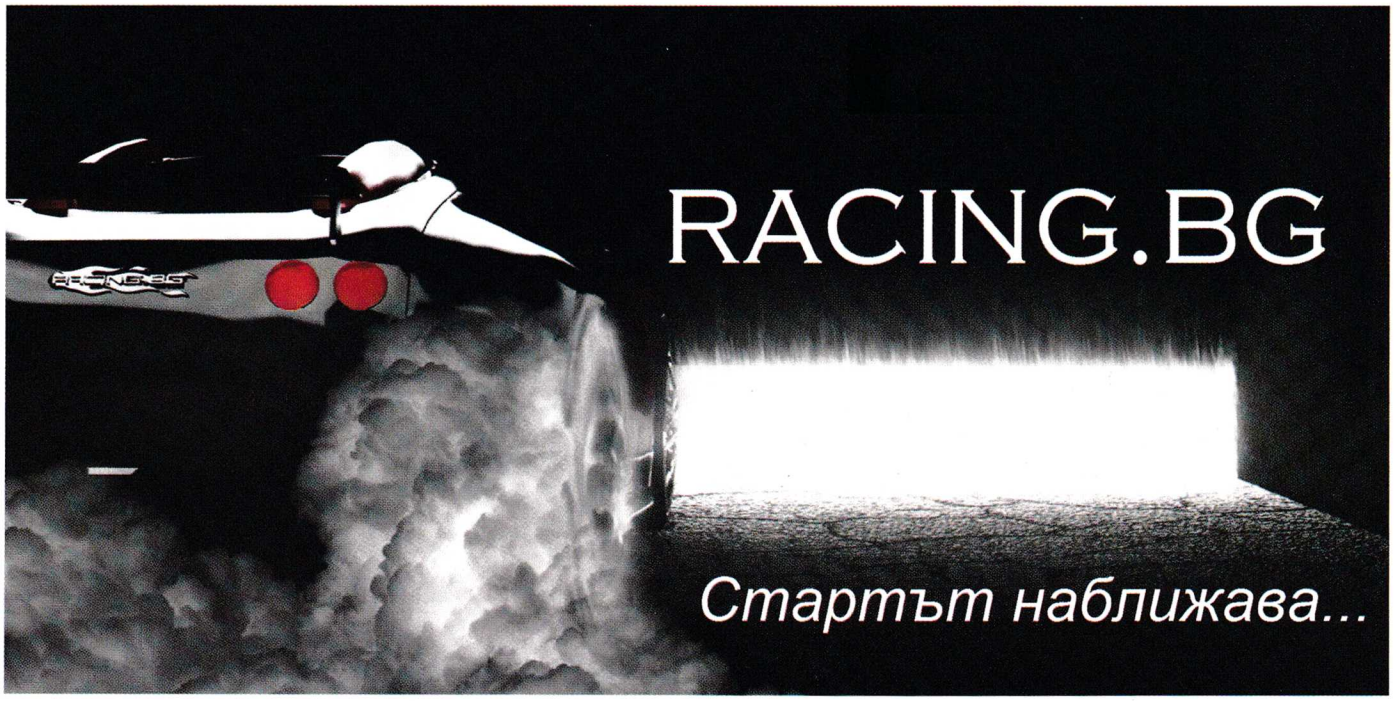
Ако някой мята разноцветни огнени кълба наоколо, той вероятно не е фокусник, а елф-магьосник. Освен с бойни магии, той е известен и със способностите си за телепортиране. Warlock-ът е най-добър в групови бойни действия, като масови битки и обсади, каквито за радост в Rohan има.

Той владее редица омаломощаващи магии, които правят врага по-слаб и уязвим, още преди битката да е започнала. Wizard-ите пък са атакуващи магове. Бият силно и по много врагове едновременно.

Отмъщението в Rohan

При толкова много класове и герои, някой от които не са никак добронамерени, неизменно възникват инциденти и вражди. Ако случайно не сте достатъчно злопаметен, за да помните и отмъщавате, разработчиците на играта са се погрижили да ви осигурят списък с последните 50 героя, които са ви убивали. Както и възможност да се телепортирате веднъж до всеки от тях и да го размажете, докато се занимава с нещо друго.

Не можете да мъстите единствено на дхан и декан, които са ви очистили в специалния режим на убиец, който двете раси могат да включват. Тогава се приема, че не е било лично, а просто бизнес...



Жанр: **Спортна симулация**
Издател: **EA Sports**
www.euro2008game.ea.com
Изисквания: **P 1.3 GHz, 256 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PS2, PSP, X360**
Мултиплейър: **Да**

Орлин Широв

Компромис - част 2

UEFA Euro 2008

Само няколко месеца след излизането на FIFA 08 футболните фенове отново имат причина за радост. Този път тя е излизането на специалната версия на спортната симулация на EA, посветена на задаващото се европейско първенство. За съжаление и тази година то ще протече без българско участие, но за сметка на това, всеки от вас може да се опита да класира нашата мила родина на финалите пред монитора на своето PC. Личните ми надежди бяха, че UEFA Euro 2008 ще бъде сериозно подобрение спрямо предишната версия на FIFA. След като през есента бяхме леко разочаровани от EA с пускането на компромисна версия на FIFA 08 за PC, искрено се надявах, че с европейското издание на футболната симулация ще станем свидетели на сериозно повдигане на летвата. Уви, ще трябва да почакаме още няколко месеца, докато се появи FIFA 09, когато, отново не е сигурно, но има някакъв шанс, да видим фейслифтната и висококачествена игра. През това време поскоро бих ви препоръчал да наблегнете на FIFA 08. А защо е така, ще се опитам да обясня накратко в следващите редове.

Още преди няколко месеца

Electronic Arts започнаха да рекламират новата си футболна симулация. Сред анонсираните новости имаше доста оригинални идеи, като възможност за ръчен контрол на радостта след гол, динамични тактики, кът-сцени с участието на треньорите и т.н. С две думи: EA обещаваха, че ще се опитат да пресъздадат трънката от европейското първенство и то

Създайте си собствена звезда

Новостите накратко

- Всички 52 национални отбора от европейската зона, които имат право на участие в шампионата.
- Всички официални стадиони от Euro 2008.
- Режим Captain Your Country, в който можете да поведете някой национален отбор към европейската титла с още до 3 приятели. В него поемате контрол само над един играч, подобно на Be A Pro режима от FIFA 08.
- Онлайн режим Battle of the Nations, в който можете да се състезавате с други играчи и отбори директно в интернет. Разбира се, валиден е само с оригинално копие на играта.
- Онлайн турнир с до 16 отбора и директни елиминации.
- Европейска кампания, в която трябва да победите всички страни на Стария континент и да се докажете като световна сила.
- Различно поведение на играчите в зависимост от това дали гостуват или са домакини.
- Динамична система за кал и дъжд, която се отразява на игралните условия и поведението на футболистите.
- Изцяло нова система за изпълнение на статични положения.
- Възможност за бързи тъчове и фаулове.

Европа очаква само вас

на едно ново, по-високо ниво. Това се случи, обаче за съжаление не на нас - собствениците на домашни компютри. Така наречените Next Generation конзоли (PS3 и XBOX360) получиха своята мега яка футболна игра, а на нас се падна леко пипната FIFA 08. Не че UEFA Euro 2008 не представлява модифицирана FIFA 08 и за конзоли, но просто там нещата изглеждат със светлинни години по-добре в сравнение с ръбавата и леко грозновата вече графика на PC версията. Споменавайки графиката, съм длъжен да се оплача съвсем отговорно, че UEFA Euro 2008 не изглежда много по-различно от добре познатата ни есенна версия на фифата. Отново сериозен минус е липсата на резолюции за широкоекранни монитори, както и вече поостарялата, дори на моменти грозновата, визия на играчите. За феновете на PES държа да кажа, че въпреки не особените си качества, PC версията отново е по-добра от последната част на любимата на всички в родината на тамагочито футболна симулация. Ако само графиката беше непроменена, а всичко останало беше наред, тогава щях да проявя снизхождение към UEFA Euro 2008. Новите автори на UEFA-та обаче са направили няколко много големи грешки. Първата е, че са пуснали

Обърнете внимание - този играч прескача нещо, но не Божинов!

Графиката не е сред най-впечатляващите

бъгава игра

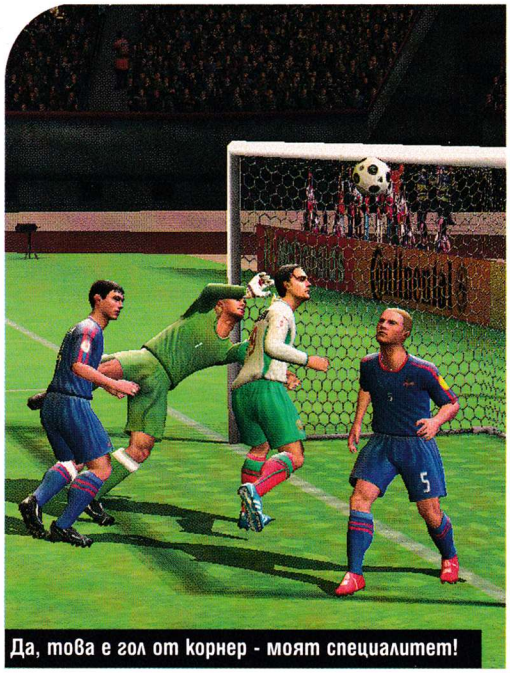
което е нещо нетипично за политиката на гиганта. Казвам това, защото в UEFA Euro 2008 има такива технически издънки, каквито не бях срещал досега в игра от серията. Представете си, че топката лети към вратата и по всичко личи, че ще влезе в очертанията ѝ. Тя преминава на 2 метра от вратаря, но въпреки това изведнъж се озовава в неговите ръце! Такова нещо ми се случи на 3-4 пъти и смятам, че е недопустимо за заглавие от подобен ранг. Следвайки логиката, че за FIFA 08, която нямаше очевидни бъгове, EA пуснаха 3 пача, то за UEFA-та, вероятно трябва да пуснат поне 33 и първия от тях - възможно най-бързо. Очевиден проблем има и при движението на играчите. Понякога те се блъскат един в друг, заемат неестествени позиции, а нееднократно станах свидетел на радост на защитниците след пропуск, в която 3-ма или повече играчи правят еднакви движения. Нещо като синхронно плуване... Тактиката на вашите съотборници в режими като Be A Pro също е на ниско ниво и определено ще трябва да привикнете към специалната „UEFA логика". Ако игнорираме графичните и идейни бъгове, които вече споменах, то UEFA Euro 2008 е една прекрасна игра. Вече познатият на Be A Pro режим, в който контролирате само един играч, е запазен и тук, но със сменено име - Captain Your Team. Включената кампания пък е една от най-интересните части на геймката. В нея, подобно на Challenge-а от предишните FIFA игри, ще трябва да се справяте с различни задачи. Да обърнете мач от 2:0 в 15-тата минута или да победите при резултат 1:1 в 75-тата минута. Има предизвикателства, в които ще трябва да изпълнявате дузпи или да играете само с един играч на терена. За да се докажете пред останалите нации, ще трябва да биете 'де що свалите по картата на Европа. Целта разбира се, е класиране на европейското първенство и при добър успех - европейска титла. Едно малко дразнещо решение на гейм дизайнерите е книжката със стикери (тях получавате като печелите мачове в кампанията), както и интерфейса в стил "детско албумче с лепенки".

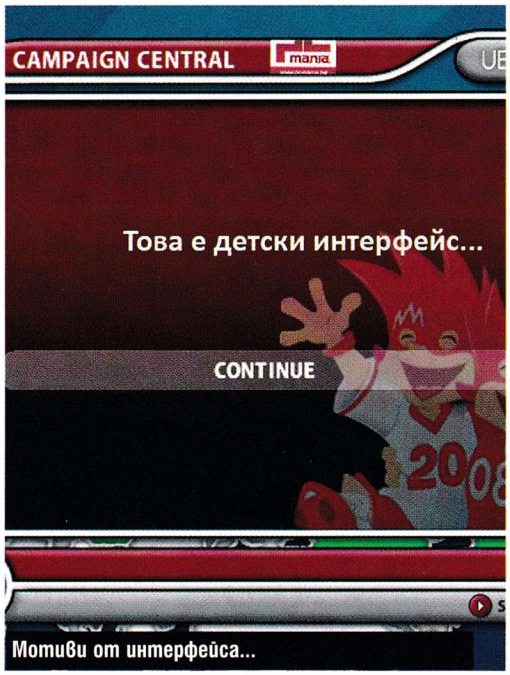
"Видѐ ли новата система?"

Играчите на PC версията на футболната симулация за първи път ще могат да се докоснат до новия модел за изпълнение на статични положения. Той е добре шлифован в игри като NBA, но до момента само в конзолните им версии. За да се възползвате напълно от него, ще трябва да си купите джойпад, защото само така можете да постигнете абсолютно майсторс-

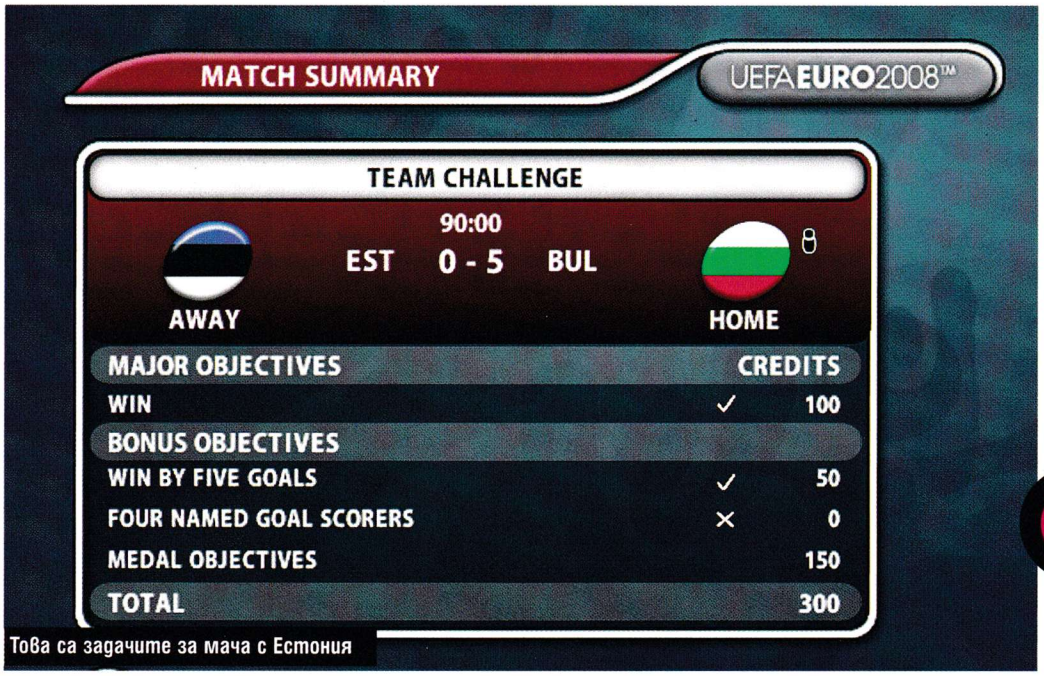
Кой работи над UEFA Euro 2008

Противно на вероятните ви очаквания, тази година ежегодната футболна симулация, посветена на европейските футболни страсти, се разработва от различни компании за PS2/PC и за PS3/XBOX360.
EA Sports лично са се заели с работата над Nex-Gen версията за конзоли и разбира се всички екстри са съсредоточени там.
От друга страна, канадците от HB Studios са натоварени с тежката задача да направят игра компромис за PS2 и персонален компютър.
Геймразработчиците от HB са основно англичани, водени от дизайнера Джереми Уелард и са сътрудници на студиото EA Canada. Интересно е, че UEFA Euro 2008 е тяхната втора футболна игра след UEFA Champions League 2006-2007 (която според мене беше доста успешна).
Преди това те са правили симулатори за ръгби, крикет, американски футбол, но тази година са се нагърбили с PS2 и PC версиите за UEFA 2008, NHL 09 и NBA 09.
През изминалия месец март, от EA са насочили голям брой програмисти към наскоро открития втори офис на HB. Това със сигурност означава повече нови игри именно от това канадско студио.
Съдейки по UEFA Euro 2008, силно се надявам новата работна сила да им вдъхне и повече професионализъм.
Още информация за студиото можете да намерите на http://www.hb-studios.com/


Да, това е гол от корнер - моят специалитет!



Мотиви от интерфейса...



Това са задачите за мача с Естония

ки изпълнения. Изстрелите от дузпи или преки свободни удари вече стават с помощта на десния аналогов стик на джойпада. Еквивалентът им на клавиатурата, подозирам, са посоките на цифровия панел. И все пак сърдечно ви съветвам да си закупите джойпад! За да стреляте към вратата, вече не е нужно да натискате копче, а просто трябва да дръпнете десния аналогов контролер назад. Така изпълнителят на статичното положение ще се затича към топката, а вие ще трябва да определите силата и посоката на удара с левия дигитален и десния аналогов контролер. С първия определяте посоката, в която да полети топката - горе или долу, ляво, дясно или в центъра. След това остава само да дръпнете десния стик, и да направите желаното от вас движение. То трябва да проследява желаната траектория на топката, т.е. ако искате да шутирате напред, но с фалц надясно, трябва да дръпнете контролера назад и след това да го насочите напред и в последния момент да завършите вдясно. Това трябва да стане в точно определен момент, когато играчът достига до топката. Ако не уловите подходящия миг, ударът няма да е успешен и може да нацели гредата или въобще да пропусне вратата. В зависимост от скоростта, с която движите контролера, силата на изстрела ще е различна, а ако просто чукнете десния стик напред, то изпълнителят ще "копне" топката и ще се опита да прехвърли вратаря. С две думи, новата система е много удобна, но изисква две неща:

джойпад и техника

Имайки предвид всичко това, което обещаха от EA и това, което крайният PC потребител получава, трябва да кажа, че UEFA Euro 2008 е подходяща само за кратка игра. Т.е., когато веднъж достигнете до европейските финали и се наситите на евротръпката, по-скоро ще поискате да се върнете към FIFA 08. UEFA Euro 2008 е добра занимавка, с която можете да упражнявате новата система за изстрели, защото оттук насетне съм 100% сигурен, че всяка следваща FIFA ще използва именно нея. Това автоматично означава, че и геймингът с клавиатура бавно-бавно ще си отива и на негово място ще се наместят джойпадове, поне в сферата на компютърния футбол. Лично аз отделих много време на UEFA-та и ще продължавам в същия дух. Ако вие все още не сте се сдобили с нея, марш към магазините, защото играта е топла и ще бъде изкупена бързо. Въпреки че Electronic Arts отново предадоха PC феновете, аз не съм им много обиден и ще продължавам да чакам с нетърпение настъпването на Nex-Gen епохата и за PC.

P.S. - Единственият плюс покрай лошата old-school графика е възможността да подкарате UEFA Euro 2008 и на по-слаби машини.

- Нова система за статични положения
- Подобрена физика
- Добра кампания

графика
звук
геймплей

5.0

- XBOX360/PS3 версията е много по-различна
- Забележими бъгове
- Много леки изменения спрямо FIFA 08
- Публиката не е пипната
- Много от обещаните неща отсъстват

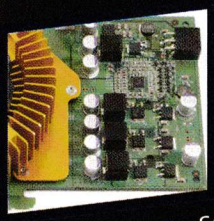
XpertVision

NVIDIA GEFORCE

9600GT SONIC

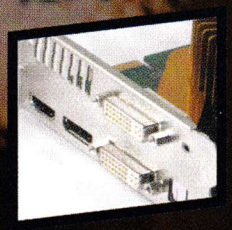
512MB / 256bit / GDDR3

Overclocking Edition



- Palit own design
- Effection Cooling Systems
- Lower Noise
- 3 Phase Power Supply System

4 Ports provide you more options for your display monitors



- New DisplayPort
- HDMI port onboard with high-tech Optical SPDIF
- Dual Dual-link DVI
- CRT support with DVI-CRT Dongle

8800GT SONIC

- 512MB DDR3
- Memory / Core Speed: 1900 / 650 MHz
- Dual dual-link DVI / HDMI / TV-Out

HDCP Ready

HDMI HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

8600GT SONIC

- 256MB DDR3
- Memory / Core Speed: 1800 / 625 MHz
- Dual Dual-link DVI / TV-Out

HDMI HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

computers ARGUS

ул. "Димитър Моллов" 16, Младост 1, София 1750, България
тел: +359 2 974 66 11, факс: +359 2 974 16 61, www.argus.bg

Жанр: **Походова стратегия**
Издател: **Ubisoft**
www.hommkingdoms.com
Излиза: **Пролетта на 2008-та**

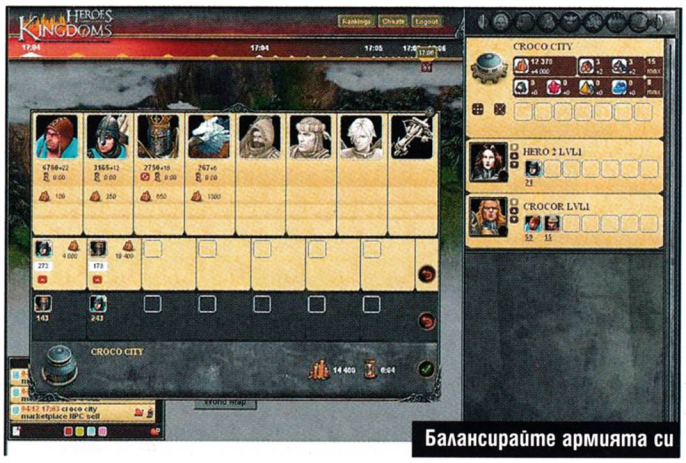
Пламен Димитров

Новото кралство на героите

Heroes of Might and Magic Kingdoms

Вашето квадратно кралство

Столицата - двумерна, но впечатляваща


Балансирайте армията си

Търговията ще е от основно значение

Нямам представа какво точно става тук

Трите "кариери" на героя ви

ГейминГът се променя. Ако мога да си позволя да перифразирам Апостола: "Ние сме в гейминга и той е в нас; той нас обръща и ние го обръщаме". Джитките, които играем днес, нямат нищо общо с това, с което се забавлявахме преди години. И нямам предвид просто смайващия брой полигони, огромните системни изисквания и други такива техничарски глупости. Говоря за концепцията, идеологията на игрите. Дали вече неоспоримият технически прогрес бива застиган от развитие в начина ни на мислене?

Света на HOMM от нова гледна точка

Когато търсим сериозни, солидни игри, обикновено използваме браузъра си, само за да научим повече информация за тях (или - в някои случаи - за да стигнем до любимия си сайт за торенти). Досега в мрежата съществуваха само спам, малки флаш-игрички и/или азиатски MMO-та за феновете на анимето. Това обаче е на път да се промени – след любителите на пуцалките, които ще могат да се насладят на леко майтапчийската Battlefield Heroes единствено през своя браузър, вече и маниаците на тема стратегии ще има какво да разцъкват през Firefox (не ми казвайте, че използвате IE, да не си разваляме отношенията).
Наскоро френските разпространители Ubisoft, една от най-големите софтуерни компании в Европа, обявиха, че следващата игра от поредицата Heroes of Might and Magic не просто ще е изцяло мултиплейър ориентирана, но и ще се играе изцяло през уебсайт, без да е необходимо да се сваля или инсталира каквото и да било. И всичко това – безплатно! Възможно ли е, или е просто разфокусирана във времето първоаприлска шега?

Добре дошли в Кралството!

Оказва се, че не просто е възможно, а и се очертава като изключително забавна перспектива. В HOMM Kingdoms ще можем да съградим свое собствено кралство и да се съревноваваме с още хиляди играчи от цял свят в една странна смесица между MMO и походова стратегия. Разработчиците обещават, че ще бъдат запазени основните елементи от по-старите Heroes игри, но всеки геймър ще може да следва свое собствено темпо – дали ще влезете само за десетина минути или ще се задълбочите за няколко часа на ден, зависи единствено от вас. Звучи примамливо – само че аз си спомням нещо подобно, написано на гърба на кутията на една друга известна игра, излязла преди три години. Говоря за World of WarCraft – и там ни обещаваха, че ще можем да играем колкото ни е кеф, а вижте какво се получи накрая...
Иначе замисълът е повече от интересен – всеки играч започва със своя територия, или по-просто казано – квадратче. Съседните квадратчета пък са охранявани от неутрални NPC-та. След като ги победите, ще можете да използвате новозавладените си територии, за да увеличите стопанския си потенциал, да намалите инфлацията, да покриете критериите от Копенхаген и накрая да подадете молба за членство в Европейския съюз и Еврозоната. Всъщност не, тук леко се отнесох, но подобна игра би била страшна.
Та след като построите мини, ферми или редакции на геймърски списания на току-що придобитите квадратчета, ще можете да се съсредоточите и върху града си. Тази част е позната на всеки HOMM фен и както изглежда е останала непроменена – строите сгради, които отключват нови единици или пък подобряват сигурността на селището. Войските са разделени на три категории – пехота, кавалерия и стрелци. Армията ви трябва да включва балансиран микс от трите за постигането на оптимални резултати (т.е. вражеските загуби >> вашите загуби).
Търговията също е застъпена – различните дни и сезони оказват специфично влияние на цената на ресурсите и трябва добре да преценявате търговските си контакти (или да кибичите по 10 часа пред монитора, това също работи). Освен това кралствата са в различни географски зони, което явно също има някаква тежест, така че отделните играчи ще имат специфични потребности в определения момент.
Разбира се, ще имаме и герои – какво би била една Heroes игра без тях? Всеки бабаит ще може да се специализира в до три "кариери" и да учи различни умения в зависимост от тях. Добавете към това най-разнообразните артефакти, с които ще можете да екипирате вашия Крали Марко, и картинката лека полека се запълва.

Кой ще бъде крал на интернета?

Стигаме и до най-интригуващата част – битките с други играчи. Как ще се провеждат те? Възможно ли е играч, отделящ само половин час на ден, да се съревновава с друг, който успешно саботира социалния си живот, за да има най-лъскавата броня? Краткият отговор е – не е ясно. Дългият отговор се крие в обещанията на Ubisoft, че играта ще е балансирана – термин, с който се заиграват много дивелъпъри, но го уцелват само понякога. Битките ще се провеждат по добре познатия ни от Heroes 1, 2, 3 и 4 начин – с двете армии от двете страни на поле от многоъгълници и нека по-добрият победи.
Балансът на единиците в армията ви и специалните умения на героите ще са от основно значение. Също така ще можете да сключвате и съюзи с други играчи, като в такъв случай вашето поле на влияние ще се слива с тяхното за по-добра съвместна отбрана, за да се превърнете в нещо като фентъзи Швейцария (само че без кравите, защото минотаврите се обиждат). Дали ще получим нещо средно между HOMM и WoW? Едва ли, но стига да не ни искат да пращаме СМС-и, за да купуваме допълнително злато, лично аз ще съм доволен.

Добре дошли в новия век на гейминга

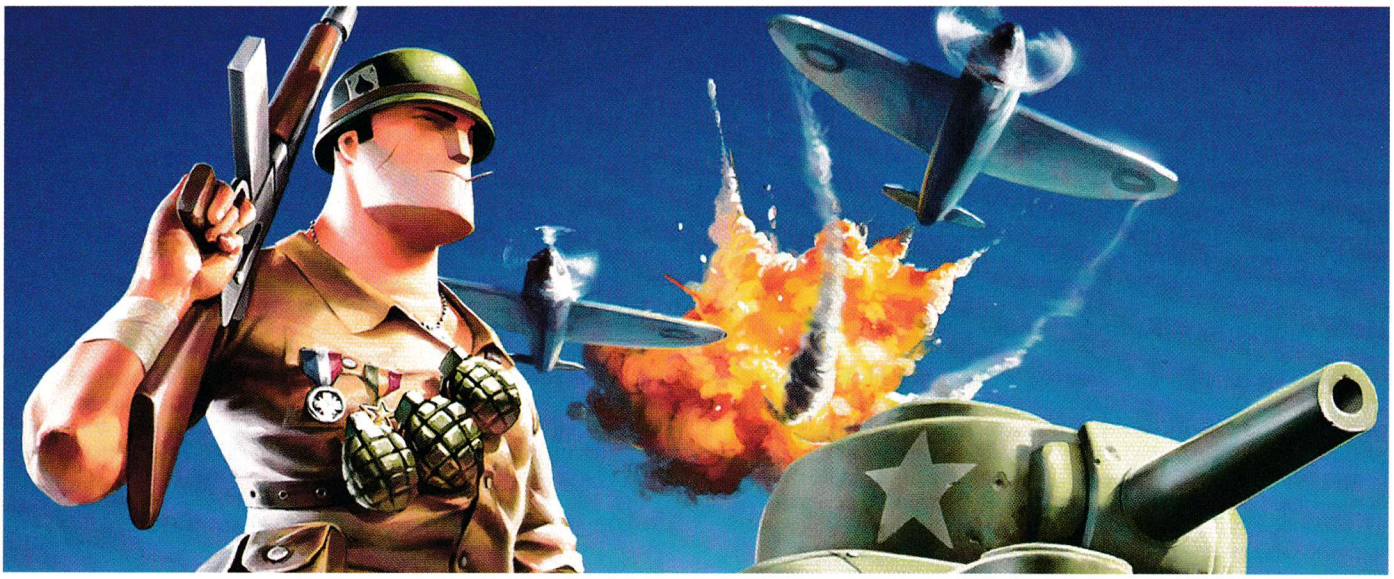
Общо взето това е всичко, което може да се каже за играта в момента. Ако сте ентусиасти, можете да се опитате да изкрънкате един бета-ключ от сайта на играта или да получите такъв, ако си купите HOMMV Complete Edition (ако имате един излишен, знаете e-mail-а на списанието ;)). Отсега е ясно, че това няма да е игра, за която ще си говорим много за графика или звук, а най-вече за геймплей, което май трябваше да бъде основното, доколкото си спомням. Все пак не вярвам Ubisoft да се изложат прекалено много, но и не можем да очакваме чудеса от една браузър-базирана игра. За мен по-интересно е друго – новата посока, в която завиват разработчиците. А именно – опростяване, опростяване и още опростяване. Конзолата Nintendo Wii успя да откраднe огромна част от аудиторията на съперниците си PS3 и Xbox 360, въпреки доста поскромните си хардуерни възможности. Все повече популярност набират простите, но забавни игрички (вземете Guitar Hero например), докато тежките мастодонти с убийствена графика не постигат целите си на 100% и обвиняват пиратите за неуспехите си. А дали просто на геймърите не им омръзна да се подиграват с хардуера им през три месеца? И дали големите компании в индустрията не започват да се усещат накъде духа вятърът?

Жанр: **Екшън**
Издател: **Dice**
www.battlefield-heroes.com
Излиза: **Края на 2008-ма**

Георги Панайотов

Деградация или революция?!

Battlefield Heroes



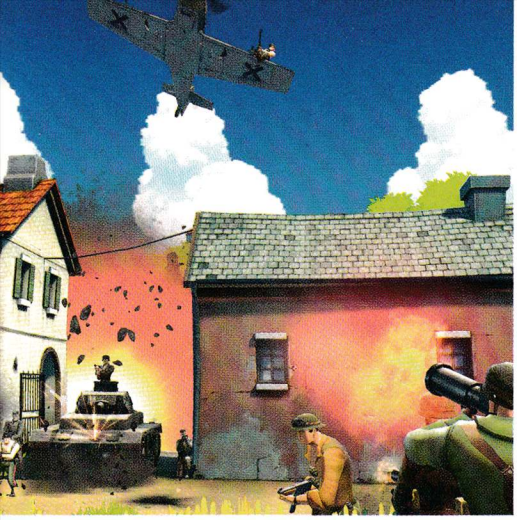
The Orange Box - последното издание на Half-Life-поредицата, имаше няколко безумно силни страни, но една се открояваше над всички останали - фактът, че никой не очакваше Team Fortress 2 и Portal да засенчат поредния епизод с приключенията на Гордън Фриймън. Особено TF2, която спечели стотици хиляди фенове буквално за дни с олекотения си геймплей и общата си анимационна забавлителност (хм, забавлителност - има ли изобщо такава дума, майната му - звучи добре). EA от своя страна винаги са надушвали откъде може да закапят парички и проявяват нюх към нови бюджетни кранчета по същия начин, както камилата надушва и най-малката капка H2O в пустиня. За това, когато EA и DICE обявиха решението си да разработят и пуснат Battlefield Heroes, като безплатен, уеббазиран, анимационен, фън, WWW2 шутър, се надигна вълна от въпроси, оценки и дори на моменти паника. Как ще се финансира играта и дали ще си струва играенето? Ок, с реклами - ама на всеки танк Шърмън да има надпис "Пий Пепси"?! И най-вече защо EA, копират концепцията на Valve?! Естествено, чуха се и доста възклицания в стил "Уха-а-а"!
Добавете към целия този биполярен хайп и факта, че става дума не за нещо друго, а за реинкарнация на първата игра от Battlefield франчайза - BF 1942. Светая светих за всички феновете на поредицата и заглавието, което реално постави началото на един нов поджанр в мултиплейър пуцалките, родил до момента четири отлични игри (без да броим експанжъните) и вдигнал нивото на отборния геймплей до нови, много по-високи нива.

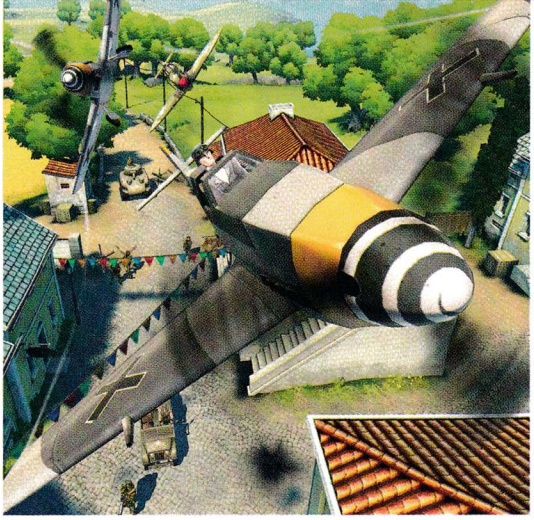
Преработка или чисто нова игра

Може би най-важният въпрос около Battlefield Heroes бе: "Ще бъде или няма да бъде това олекотена версия на Battlefield 1942". Отговорът, уви, не е еднозначен. За разлика от предшественика си, Battlefield Heroes няма за цел да вдига стандарта в про и тийм геймминга. Напротив - играта ще бъде ориентирана към по-обикновена аудитория, правейки много промени в геймплейните механиките на поредицата, но запазвайки духа ѝ. Както се казва и в първия трейлър: "Това е фън игра, в която няма да бъдете доминирани от убер уменията на псуващо 15-годишно недоносче, нямащо друга цел в живота си, освен да играе по 8 часа на ден." Всъщност този надпис е последван от гледката на два солджъра, яхнали крилата на летящ мустанг, пуцайки сватбарски по някакви неща под краката им!
Та, Battlefield Heroes ще бъде отборен шутър, в който, както и в оригинала, двете враждуващи страни ще са немската и съюзническата армия. Ще има превозни средства, както по земята, така и по небето (танкове и самолети), както и няколко различни класа войници за избор в началото на играта. До тук нищо ново... Но всеки един от тях ще има специални умения и това е само върхът на айсберга сред нововъведенията. Промените започват със смяната на перспективата. Вместо през очите на героя, ще следите действието от трето лице. Според DICE тази перспектива е по-апелираща за традиционните геймъри и ще им помогне да се асоциират по-лесно със солджъра си, освен това новаците няма да се чувстват дезориентирани, дори това да е първият им шутър. Така ще могат да "заобикалят ъгли, без да се обръкват за позицията на героя си и по всяко време ще знаят, дали героят им е клекнал или прав." (!!!). Ок, точно тази обосновка ме притеснява, но да продължим нататък...

Лесно, по-лесно, Battlefield Heroes

Ще е опростен и интерфейсът на играта. Всеки играч ще разполага с няколко специални умения в зависимост от класа си. Техните иконки ще стоят над барчетата със здравето на виртуалната му мутра и (сега наострете уши) експириънса му. Да, към цялата концепция за опростяване на играта и нууб френдли обстановка е добавен ролеви елемент, а границата с екшън MMO (разбирай само битките, без куестовете) започва да става прекалено лесна за прекрачване.
О, да - ще се махне и минимапът в играта, защото "новият режим на игра е комбинация между Capture the Flag и Team Deathmatch, играчите ще се преследват един-друг, докато се опитват да хващат флагове,





които няма да са толкова важни за победата, затова махаме и картата." Махнат е и Friendly Fire-ът, за да не се нервите, когато някой малоумен колега от отбора реши да провери дали може да работи с базуката, която е насочил към вас.
Опростяването не е подминало и превозните средства. Те са доста по-лесни и "забавни" за управление. Танковете са ускорени и се движат доста по-бързо, за сметка на ниската си огнева сила и точност. Всъщност ще трябва да си доста добър играч, за да можеш да заковеш някого със снаряд - поредното противоречие за опростяване на геймплея. Но пък всеки един клас войници ще има "лепкави бомби", с които да гръмне произволна бронирана машина.
Стигаме до самолетите. Също както и танковете, тяхното управление ще е много интуитивно и опростено, и няма да изисква допълнителни тренировки. Не знам колко от вас си спомнят, но едни от най-добрите играчи на Battlefield 1942 често се възползваха от един бъг в играта по време на турнирни срещи. Всеки можеше да се качи на крилата на самолет, дори докато лети, а добрите пилоти, можеха да прекосят цялата карта с 1 или 2 пътника извън борда, пускайки ги на стратегически локации. Сега возенето на крилата не само, че ще бъде възможно, но и напълно "легално" толерирано. На всеки изтребител има по едно място на всяко крило, на което може да седне пехотинец с картечница или базука, вдигайки неимоверно огневия потенциал на хвърчилото.

Герои, класове и дебилизъм

В Battlefield Heroes ще се открием три игрови класа: стандартен Soldier, бързо движещ се Commando и тежко въоръжен Gunner. Тъй като споменаването на думата "нацист" вдига PEGI рейтинга на произволна игра до фаталната цифра 18+, то в Battlefield Heroes, след като изберете класа си, ще можете да защитавате честта не на добрите стари шваби, а на т.нар. National Army. Съюзниците пък са кръстени Royal Army. Конфликтът между двете страни е породен не от Втората световна война, а от спор за... олимпийските игри. Сериозно!
Но да се върнем към героите... Ще можете да променяте облика им според желанията си, както в World Of WarCraft например, а по всяко време ще можете да правите анимирани емотикони с лицата им.
Така че BF Heroes ще може да се използва и като анимирана чат-стая, ако ви е писнало да пуцате, в което няма нищо лошо. Аватарите са с атрактивни, стилизирани според законите на класическата анимация леко дебилни мутри.
Интересни са и специалните умения. Фън атмосферата предполага и фън абилитита. "Позволен wall hack" - как ви звучи? Познато? Да, има го в една от модификациите на CS - WarCraft. Останалите умения ще включват моментално лечение или увеличаване на демижда за определен период.

И на финал

Остава въпросът с цената игра. Да, тя ще е напълно безплатна за сметка на рекламите. Все още е рано да се каже дали това ще е плюс или минус.
EA обещават, че няма да ни засипят с ингейм билборди (като в Second Life) или каквато и да е реклама по време на самата игра.
Всички реклами ще бъдат набухани на сайта на Battlefield Heroes, през който щеш, не щеш трябва да минеш, за да натиснеш големия бутон "Play Now!". Интересно ми е какъв ще е крайният резултат. Интересно е и как точно ще работи и matchmaking системата, разпределяща играчите в различни сървъри според уменията им (нууб срещу леймър, про срещу лиийт и т.н.) и дали наистина BF Heroes ще бъде достатъчно апетитна както за новите и кежуъл геймъри, така и за ветераните, участвали във всички бойни полета до момента.
Поживём - увидим.

KALDATA®
SOFTWARE, HARDWARE AND GAME REVIEWS
www.kaldata.com
Софтуерни хардуерни гейм и IT новини

Жанр: **Екшън**
Издател: **Electronic Arts**
www.mercs2.com
Излиза: **31 август 2008-ма**

Владимир Тодоров

Експлозии и пак експлозии... Споменах ли експлозии?

Mercenaries 2: World in Flames

Наемниците

Крис Джейкъбс
Крис е като танк и би могъл да мине през всичко – дори през скупчени на едно място противници, въоръжени с гранатомети, РПГ-та и всякакви други мощни експлозиви. И те не могат да го спрат, бъдете сигурни в това. Той просто ще ги прегази. Така че не стойте на пътя му!

Дженифър
Красива, опасна, прецизна. Това накратко са трите ключови думи, които определят Дженифър. Тя е от онези, за които всеки куршум е ценен, а една нейна граната помита най-малко петима. Снайперистките ѝ способности са ненадминати, концентрацията ѝ е завидна, а хватката ѝ – особено стабилна. За Джен времето е пари. Затова тя се стреми да го оползотвори максимално с колкото се може повече хедшотове.

Матиас Нилсън
Този тип е същинска природна стихия. Където и да мине, остава тотална разруха след себе си с въздушните атаки, които вика постоянно. Той се чувства щастлив единствено при гледката на рухващи сгради. Като човек, обичащ експлозиите, Матиас е придобил и вроденото умение да се измъква от всякаква ситуация, дори от върха на пламнал небостъргач. Ако некадърните пирамиаци биват размазвани от падаща стоманена отломка, превъртаща се във въздуха кола или горящ хеликоптер, нашият човек винаги е една крачка встрани, готов да поръча следващото въздушно нападение.

Според Джонатан Замков от Pandemic бъдещата Mercenaries 2 ще е игра, в която основната ви цел е "взривяването и ебаването на майката на всичко, де що видите". Крещящо изказване, но от онова, което успях да видя и прочета по темата, не може да си представите колко прав е той.

Бойно поле: Венецуела

Въпросната латиноамериканска държава е в центъра на нашия интерес, защото всички искат да се докопат до нейните петролни залежи. Световните медии мрънкат, че това е просто поредната международна криза. Но за вас тя е добре дошла. Вие сте наемник, който си изкарва пари именно от подобни конфликтни ситуации, тъй като джобовете на замесените световни сили са издути, а кавгите помежду им – неразрешими. Изглежда Венецуела е идеалното място за човек като вас. Така че няма време за губене. Събирайте си багажа, изберете един от тримата главни героя, решете на коя страна ще застанете и започнете да сеете хаос из бойното поле. Защото Mercenaries 2 е екшън в пълния смисъл на думата.

Да взривим света

Най-впечатляващото в тази игра ще бъде фактът, че, стига да искаме, можем да разпарчетосаме абсолютно всяка сграда, превозно средство, противник или дори цивилни. Не ви харесва гората пред вас? Изстреляйте една ракета право в нея и се наслаждавайте на последвалия пожар, който ще се разпространява малко по малко, докато не я погълне цялата. Истинският кеф обаче идва тогава, когато се покатерите на някое от двестате различни превозни средства, включително хеликоптери, колела, коли, танкове, лодки и кораби. Решавате, че паркиралият отсреща монстър трък се нрави особено много на унищожителната ви душа, отвличате го и започвате да газите наред вражеските пехотинци.

Ако не ви се обикаля из картите на играта в търсене на вашето мечтано превозно средство, може да си поръчате някое с парите, които сте натрупали към момента. Колкото повече неща взривявате, толкова повече кинти ще имате. С тях впоследствие ще може да си купите почти всичко – оръжия, танкове и дори въздушни атаки. И ако сте наистина пълен тъпак, имате възможност да взривите дори хеликоптера, който така прилежно се е запътил към вас, за да остави собствената ви поръчка.

Бъди bad ass

В случай че нямате и пукната стотинка в джоба си, най-лесният път към разрухата е открадването на някое превозно средство. Виждате джип, отивате при него, хващате шофьора, затискате му главата няколко пъти с вратата и готово - возилото има нов собственик. С танковете обаче нещата седят по друг начин. Първо трябва да елиминирате картечаря

Класическа история с отмъщение

Този път Pandemic ще обърнат малко повече внимание на сюжета, който ще се развие в три действия. В първото ще бъдете наети от Рамоне Солано - популярен политик от Южна Америка, който ще поиска да спасите един от неговите отвлечени генерали. Щом изпълните поръчението му обаче, той ще ви прецака и ще остави у вас единствено и само желанието да му отмъстите, което ще бъде в основата на второ действие. В трето, конфликтът ще достигне върховата си точка, а вие ще се изправите лице в лице с мегаломанския архизлодей.

на кулата. След това се доближавате до бронираната машина – или отзад, или отпред. Натискате бутона за интеракция и се появява малка мини игра, в която се налага да натиснете няколко бутона, колкото се може по-бързо. Успеете ли – шофьорът на танка ще бъде екзекутиран по особено зрелищен начин, а возилото се превръща в изцяло ваша собственост.
С хеликоптерите е още по-трудно. Трябва някакси да успеете да забиете кука за машината и да се покатерите по нея. Там отново ви очаква мини игра, подобна на тази с танка. Но малката разлика тук е, че ако се провалите и не метнете пилота от кабината, не само, че ще паднете, но и ще се разплескате на земята като мазна палачинка.

Руши с приятелче

От Pandemic се кълнат, че всичко това, за което стана дума досега, може да бъде изпълнено и с ваш приятел в кооперативния режим на игра. Да речем, че играем аз и ти. Докато помиташ противниците на земята с каквито оръжия ти попаднат под ръка, аз се опитвам да отвлека кръжещия над нас хеликоптер. Целта ни е петролната платформа на около километър пред нас. Аз те покривам по въздух, ти се движиш по земя. Отиваш, взривяваш платформата, а аз имам две възможности. Или да те спася, или да те оставя да изгориш заедно с нея и да прибера цялата печалба само за себе си. В случая избирам последното. ;-)

Ходи, където искаш, изрини всичко

Основното ми опасение относно Mercenaries 2 е, че като цяло геймплейът ѝ звучи като да е особено простичък. Но не бих прибързвал със заключенията, преди да я видя в действие. Авторите ѝ пък обещават, че може да изпълняваме всякакъв род мисии, по какъвто начин си пожелаем. Ще трупате и репутация в зависимост от това към коя от враждуващите организации предпочетете да се присъедините. Ако помагате на партизаните, ще увеличите доверието, което имат те към вас. Но все пак сте наемник – винаги може да минете на отсрещния бряг и да ги прецакате, като вкарате по един куршум в главите им. Имате възможност да избиете и всички жени и деца из селата, но това впоследствие може да направи намирането на нови задачи с една идея по-трудно. А с работата идват и парите. А с парите – нови играчи, с които да взривявате света около вас. В крайна сметка нали именно това е идеята.

Защо Mercenaries 2 си заслужава чакането?

Най-малкото, защото в сравнение с първата част можем да очакваме повече оръжия и превозни средства, по-зрелищни и големи експлозии, изключително добро рендване на далечни обекти и едни наистина гигантски карти! Играта изглежда великолепно, а до 31 август, когато излиза на пазара, остава все по-малко време.

Как се рушат сгради?

Ето ви една идея. Качвате се на кола с багажник, пълен догоре с C4. Засилвате се срещу постройката и скачате в последния момент. Возилото продължава по пътя си, отнася няколко цивилни, забива се в сградата и я изрива със земята. На практика в Mercenaries 2 няма ограничение за деструктивното ви въображение. Авторите обещават, че ще можем да унищожим и цели небостъргачи. Но как точно? Скоро ще разберем.

Жанр: **Стратегия в реално време**
Издател: **Ubisoft**
endwargame.us.ubi.com
Излиза: **Края на 2008**

Пламен Димитров

"Обещаха ни, че щитът ще ни предпази от ядрено унищожение. Бяха прави. Обещаха ни също нова ера на мир..."

Tom Clancy's EndWar

Може би сте забелязали, че моите статии са фрашкани с политика. За това си има няколко причини. От една страна, че не разбирам абсолютно нищо от политика и естествено имам желание да се изявя по въпроса. От друга страна обаче, сякаш всеки екшън, стратегия, пъзел или експаншън на The Sims в последните години ни занимава със събитията на глобалната геополитическа сцена. Явно цената на петрола, ситуацията в Близкия изток, стойностите на индекса Дау Джоунс и други неща в този ред на мисли са наша отговорност и проблемите с тях могат да бъдат разрешени само и единствено с повече геймене. Не, че имам проблем с повечето геймене, но тематиката започва да омръзва.

Подобна е ситуацията и в предстоящата да излезе стратегия EndWar, изработена под идейната благословия на самия Том Кланси. Човекът има зад гърба си не-знам-вече-колко-станаха игри и филмови адаптации, и ако е вярно, че да си добър писател е 3% талант и 97% умение да не се разсейваш от интернет (нещо, в което аз съм дълбоко убеден), то г-н Кланси явно има концентрация като на водоливник. Така че мисля, че можем да прескочим увода, приемайки че човекът, макар да не може да измисли едно правилно славянско име дори, все пак е доста талантлив автор.

Краят на войната

Отново ще си говорим за края на цивилизацията, и понеже този път става въпрос за Том Кланси, частта с историята ще е малко по-засукана. В сюжета на EndWar се преплитат всички съвременни теми, които тровят сънищата на презадоволеното ни западно общество – ако не сте в час, тази игра ще ви ги разясни всичките. Разбира се, имаме привършване на петролните залежи, което превръща Русия в основен износител на горива и тя буквално се зарива в купища пари.

Имаме и ядрена война между Саудитска Арабия и Иран, която допълнително вдига цената на черното злато. САЩ и Европейската федерация (ЕС се е превърнал в континентална държава) пък решават да си построят общ противоракетен щит. С каква цел (освен да подразнят руснаците, които, както вече отбелязахме, са единственият им източник на ресур си), все още не е много ясно. Та този щит прекратява всякаква възможност за ядрена война.

За съжаление това, което всички забравят, е, че когато се премахне рискът от взаимна ядрена разруха, се премахват и всички пречки пред широкомащабна конвенционална война. Трите суперсили САЩ, ЕФ и Русия започват дълга и изтощителна надпревара във въоръжението. Американците първи нарушават баланса, като решават да изстрелят в космоса специална космическа станция – Звездата на Смъртта. Не-е-е, грешка - Звездата на Свободата (Freedom star).

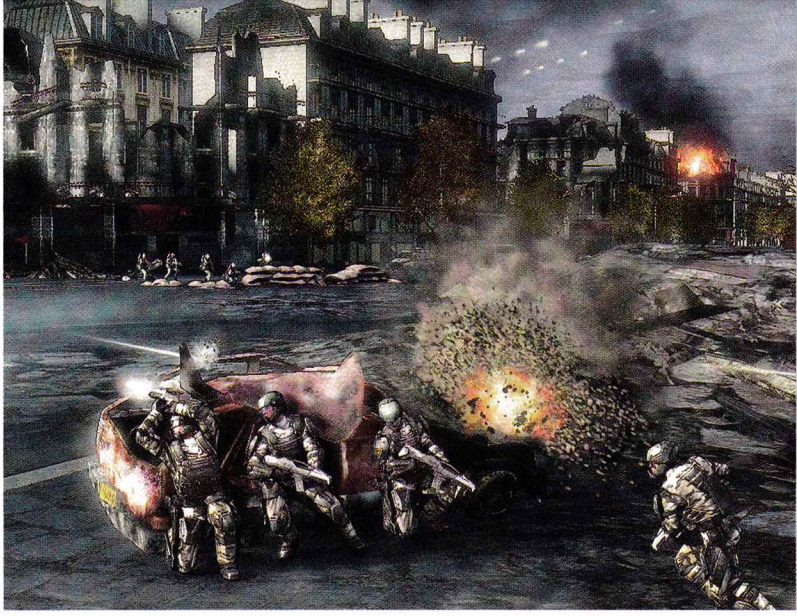
На нея ще са разположени няколко подразделения елитни войници, които ще могат да достигнат до всяка точка на планетата за по-малко от деветдесет минути.

Международната реакция е меко казано негативна, затова никой не се изненадва, когато през 2020 г, когато трябва да бъде изстрелян последният модул на станцията, космическият център е нападнат от терористи.

Докато тече разследването около нападението, напрежението между трите основни действащи лица на международната политическа сцена се сгъстява до краен предел. Светът е на крачка от глобална война. Крачка, която човечеството гори от нетърпение да направи.

Как всичко това се пренася в играта?

По всичко личи, че Tom Clancy's EndWar ще представлява връзката между събитията, случващи се в някои от останалите игри от портфолиото на Кланси - Ghost Recon, Rainbow Six и Splinter Cell. Главният дизайнер на играта потвърди, че Ghost Recon отборът ще е част от специалните единици на американците, момчетата от Rainbow Six ще са командири в армията на ЕФ, а агенцията Third Echelon ще има ключова роля в разузнаването на САЩ. Все още не е известно дали ще срещнем Сам Фишър или някое от другите познати лица от серията, но не е напълно изключено. Събитията в EndWar ще се разиграват единствено в Северна Америка и Европа, но ще чуваме и за събития от други точки на света, които ще посетим в евентуално продължение. Играта ще е стратегия в реално време, но не в традиционния



смисъл на думата. Отново ще се сблъскаме с термина MMORTS, тъй като явно разработчиците явно са поели по курс към деня, в който всичко ще се случва онлайн и сингълплейър ще е само дума, с която да обиждаме дядовците си. Игрите ще са с по-малък мащаб и ще воюваме за контрол над различни територии.

Заедно с нас за същата територия ще се бият още хиляди играчи, и в края на деня местността ще бъде завладяна от фракцията, която е постигнала най-много победи. Всеки играч ще има свой-собствен персонаж или "аватар", с който ще се представя пред света. От Ubisoft не изключват възможността да се намесят, в случай че някоя от страните стане прекалено амбициозна и превземе прекалено голяма част от територията. Радвайте се, братя и сестри, ще играете неуморно ден и нощ, само за да откриете, че въпреки отличната ви стратегия и блестящи умения на бойното поле, сте загубили половината си територия, защото сте били твърде могъщи. Кажете "здравей" на вечната война и безкрайния цикъл.

Не съм много сигурен каква точно ще е мотивацията за участие в целия този гърч, при условие че играта не може да бъде спечелена, освен ако след всяка битка не ви дават по някоя лъскава част от броня и има забавен LFG чат, в който да убивате време, точно като в истинско MMO.

Братя по оръжие

Но стига оплаквания, играта все пак се очертава като доста зарибяваща. Ще можете да контролирате силно ограничен брой войници, които ще натрупват точки опит в битките и ще се държат адски реалистично, например автоматично ще се прикриват зад взривени коли и така нататък. Всичко това е направено с цел играчът да почувства, че тези войници са "неговият взвод", да изгради с тях почти братска връзка и други такива щуротии.

Взводовете ще са отворени към персонализация, така че ще можете например да лепнете свое лого на танковете – не е нещо кой-знае колко оригинално, но все пак по-добре да го има. С близо 40 000 реда диалог можете да сте сигурни, че войниците ви ще са и доста приказливи, освен това ще можете да познаете в каква ситуация се намират само по интонацията им (дали са леко или пък тежко ранени, например).

А за да се почувствате като един от тях, гледната точка ще е от перспективата на някой от тях. Не стига това, ами ще можете да има давате команди само с глас, и дори да управлявате цялата игра само с говор! Това вече е супер, признавам.

Вселената на Том Кланси, макар и не най-оригиналната, правена някога, е доста интересна, ако решите да се вглъбите в нея. Ще е интересно да видим как се преплитат няколко сюжетни линии в едно заглавие. Само ме притеснява фактът, че в онлайн игрите историята няма почти никакво значение и е по-скоро кетчупът върху сандвича. И тъй като аз лично много държа на добрия сюжет, съм по-скоро скептичен към цялото начинание. Но тъй като геймплейните елементи звучат достатъчно интересно, ще изчакаме до тази зима и ще видим.

Жанр: **Тактически шутър**
Издател: **Ubisoft Montreal**
www.rainbowsixgame.com
Изисквания: **PIV 3GHz, 1GB RAM, 128 MB 3D Video, Windows XP (SP2) / Vista**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PS3, Xbox 360**
Мултиплейър: **да**

Владимир Тодоров

Завръщане в империята на хазарта

Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2

Прокрадваш се тихо към вратата на склада и провираш една малка, едва забележима камера под нея. Двама терористи са опрели дулата на оръжията в главите на заложниците. Други двама патрулират около тях. Завърташ гледната точка леко наляво и забелязваш, че има и втори вход към помещението. Насочваш се към него, прошепвайки на своите подчинени да застанат до първата врата и да очакват твоите нареждания. На три нахлувате едновременно и от двете страни, сваляйки четиримата за части от секундата... Така и не разбраха откъде им е дошло.

Подобни неща се случват постоянно. И най-вече в Rainbow Six. Така и не ми писна да избивам тези терористи. Истински кеф е, особено когато съществуват толкова различни начини да го сториш. Като че ли най-любимият ми е да се спусна с въжето надолу с главата по външната страна на сградата и да вкарам два бързи изстрела през прозореца в главите на нищо неподозиращите нещастници. Тази тактика работи безотказно всеки път.

След миналогодишния успех на Rainbow Six: Vegas, където можехте да изпълните всяко едно от гореспоменатите упражнения, бе въпрос на време Ubisoft Montreal да запретнат ръкави и да изплюят продължение. Особено след отворения завършек в соловата кампания на първата част и дразнещия надпис "To Be Continue". И ето че след повече от година чакане Rainbow Six: Vegas 2 е най-накрая факт.

Пълна кустомизация

Още в самото начало се забелязва първата основна промяна. Лоуган Келър – героят от Rainbow Six: Vegas, вече не е под ваш контрол. На негово място се появява т.нар. "Бишъп" – персонаж, който можете да си създадете сам-самички и да оформите изцяло неговия външен вид. Включително физическите му характеристики. Имате възможност да започнете играта дори като дългокрака агентка от женски пол. Или пък като негър с небрежна козя брадичка. Естествено, може да заложите и на стандартното – бледолик командос с, да речем, различни камуфлажни шарки по лицето. Няма много опции, но и малкото, които са на разположение, вършат работа. Все пак колко са тактическите шутъри, които предлагат подобна възможност в соловия режим? Точно така. Николко.

На лов за терористи

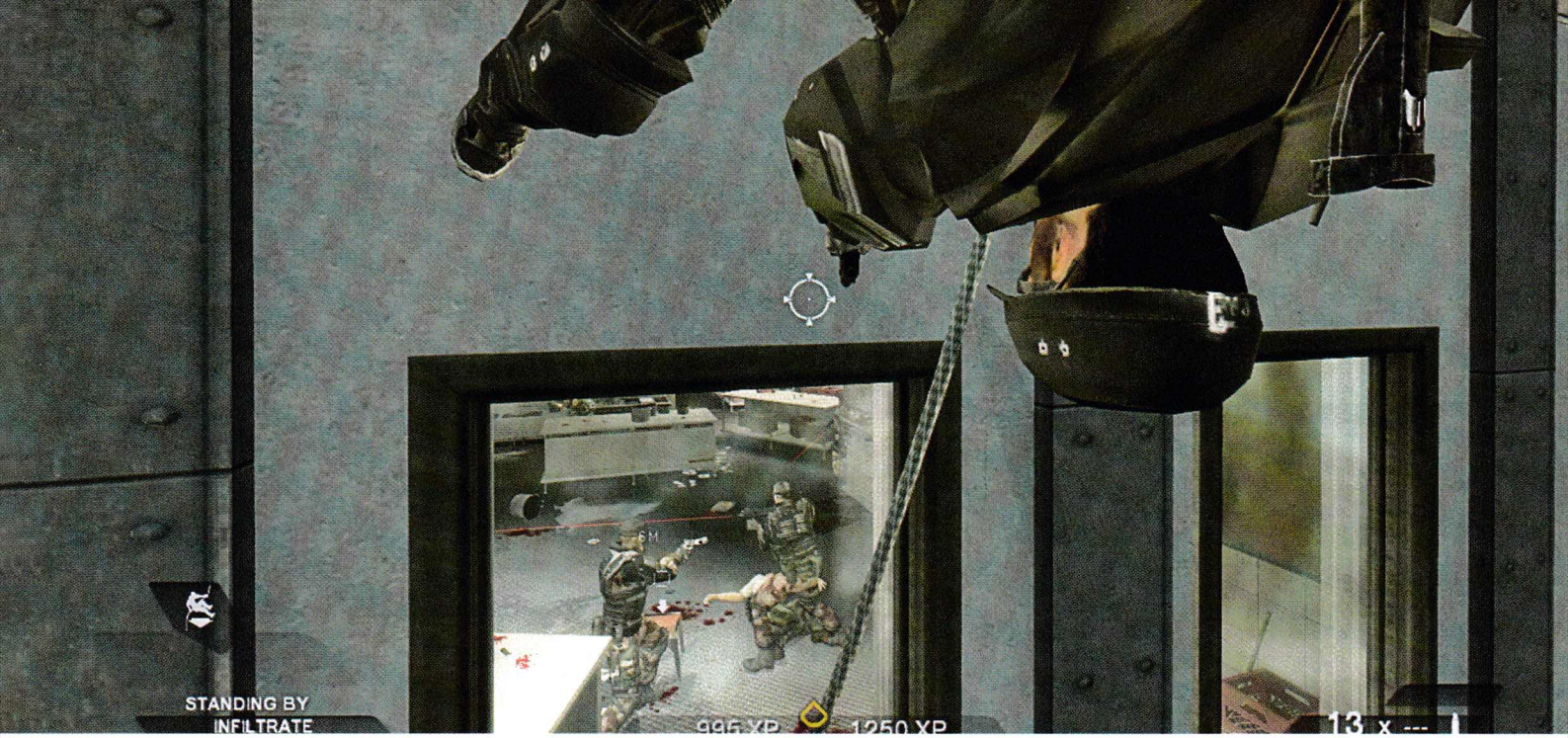
Соловата кампания на играта първоначално ще ви пренесе в Пиринеите, пет години преди събитията в Rainbow Six Vegas. Там ще научите всичко, което трябва да знаете за геймплея на продължението. След това обаче, както си личи и от самото заглавие, играта отново ще ви стовари в световната столица на хазарта, където конфликтът от първата част ще се доразвие с пълна сила.

Денят е 2 юли 2010 г. Онези от вас, които са играли оригинала, знаят, че терористите са окупирали целия град и вилнеят из улиците му. Ваши съекипници ще бъдат познатите ви Майкъл Уолтърс – афроамериканец, експерт по експлозивите и специалист в боравенето с тежки оръжия, и Джунг Парк – разузнавач от корейски произход, вещ в сферата на електрониката. По-късно същия ден ще научите, че екипът на Лоуган, който междувременно е бил на мисия в Мексико (първото ниво в Rainbow Six: Vegas), изчезва безследно. Заповедите са Уолтърс и Парк да се отидат в района незабавно и да му асистират, с каквото могат.

Така излиза, че Vegas 2 е от хем прикуел, хем сикуел. Лошо няма. Всеки, който се е оплаквал от лошия завършек на първата част, може да спи спокойно – в двойката ще получи отговор на всички въпроси, които някога са го тормозили по отношение на сюжета.

Намери своя стил

Новата система A.C.E.S. (съкращение от Advanced Combat Enhancement and Specialization) е наистина впечатляваща. Тя следи всяка една стъпка в играта,



Какво ново на онлайн фронта

Мултиплейърът продължава да е черешката на сладоледа за всяка Rainbow Six игра. Тук ще откриете няколко нови режима като Team Leader, в който трябва да предпазвате шефа на отряда ви на всяка цена. Докато той е жив, останалите ще може да се риспаунвате на воля. Умре ли, всяка смърт ще е окончателна.
Total Conquest пък няма нищо общо с Conquest в първия Vegas. Той е изключително динамичен като геймплей, тъй като в него трябва да удържите три предавателя в рамките на 30 секунди. Винаги знаете къде трябва да отидете и къде точно се подвизават противниците ви.
И накрая идва Demolition. Тук се разиграва класическата схема – едните се опитват да взривяват, другите - да обезвреждат и защитават.
Особено добра идея е, че може да пренесете създадения от вас герой от соловата игра директно в онлайн съревнования, наред с всичките постижения от A.C.E.S., достигнати рангове и отключена екипировка.

независимо дали е направена в солов, кооперативен или мултиплейър режим, и отчита внимателно постиженията ви по три критерия. Ако правите повече хедшотове, убивате противниците си от доста далечни разстояния или пък ги сваляте, докато спринтират или се спускат с въже, ще подобрявате Marksman. Атакувате ли ги отблизо, в гръб или пък ги отстранявате, стреляйки на сляпо, ще качвате рангове в CQB (close-quarters battle). И накрая – идва ред на Assault. Най-лесният начин да трупате точки тук е като избивате противниците си с гранати или експлозиви C4. Или пък като отстраните някой, докато още се прикрива. Сега, след като куршумите вече могат да пробиват по-тънките прегради, като например дърво, това вече не е чак толкова невъзможно. Има и друг вариант – да елиминирате терористи, прикрили се с щит, или застанали зад някоя картечница.
A.C.E.S. ще направи така, че наградите, които получавате, ще бъдат адекватни на вашия стил на игра. Подобрявайте CQB и рано или късно ще получите по-добра пушка двуцевка. Наблягайте на Marksman и ще бъдете възнаградени със снайпер. Предпочитате ли Assault пък, току-виж сте се сдобили с някоя нова яка щурмова пушка.

По стълбицата на успеха

Всяко едно убийство, независимо дали е извършено лично от вас или от някой от вашите съекипници, вече ви носи точки опит. Застреляйте някого по съвсем обикновен начин, и ще получите стандартния брой. Постарайте се малко повече и направете някой зрелищен хедшот или подмолно елиминиране в гръб, и ще бъдете възнаградени допълнително! Дори и да умрете междувременно, няма да загубите натрупания до момента опит, което ще гарантира по-малко нервни пристъпи.
Така лека-полека ще качвате нови нива, в случая рангове – редник втори клас, специалист, майор, ефрейтор и т.н. Те, от своя страна, ще ви дават достъп до различни брони и визуални ъпгрейди. Например нов тип бронирани жилетки, предпазни раменници, брони за краката и ръцете и прочие. Не забравяйте, че колкото по-тежка е бронята, толкова по-добра защита ще получавате. За сметка на това обаче мобилността ви ще намалява драстично.
Що се отнася до козметичните ъпгрейди, може да накичите героя си с яки слънчеви очила, с някоя обърната на опаки баскетболна шапка, черна маска с дупки единствено за очите и носа или пък някой як камуфлажен костюм, с който впоследствие да се фукате пред приятелите си в мултиплейър.

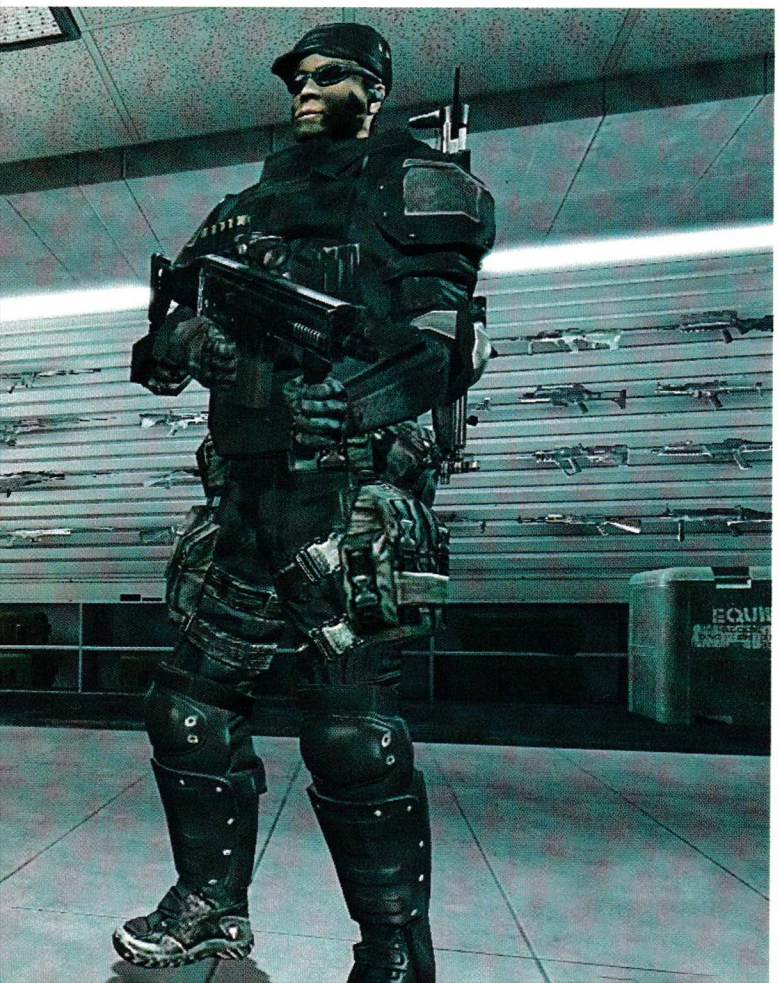
Старо и познато

Ако оставим настрана кустомизацията на героя, трупането на опит и A.C.E.S. системата, цялостният геймплей във Vegas 2 изглежда доста еднакъв с този в първата част. Което не е непременно нещо лошо. Ръководенето на съекипниците ви е все така удобно и невероятно гъвкаво, а системата за прик-

Coop & Terrorist Hunt

Уви, кооперативният режим представлява едно голямо недоразумение. За разлика от преди, когато имахте възможност да щурмувате кампанията с трима свои приятели, сега може да поканите само един. Ситуацията придобива още по-печален вид, когато разберете, че само един от вас – този, който играе Бишъп - може да контролира останалите двама AI съекипници, които ще ви правят компания. А какво става, когато той умре и чака да се риспауне? Ами компютърните герои седят и гледат тъпо, защото няма кой да им каже какво да правят. За щастие режимът Terrorist Hunt замазва положението. В него има една дузина различни карти, на които определяте дори гъстотата на противниците. Там може да избивате терористи, колкото душа ви иска, заедно с други трима ваши приятели.

риване работи безотказно, подобно на тази в Gears of War. Във Vegas 2 обаче вече може да тичате, което прави престрелките с една идея по-динамични. Стига да не сте се накичили с възможно най-тежките брони, разбира се. Спринтирате дори и стрейфейки, което позволява бързото преминаване от едно прикритие към друго, без да губите от поглед противниците пред вас.
Наблюдават се и леки промени при командите, които може да давате на съекипниците си. Сега имате възможност да им посочите къде точно искате да метнат съответната граната. Или пък да им казвате дали да слизат или да се катерят по въжето, докато дружно си висите на стената на някоя сграда. А ако се чудите къде се намират враговете ви, от време на време ви е позволено да поръчвате топлинно сканиране на района. Така в горния десен ъгъл на екрана ще се появи малка карта, която ще ви информира къде и колко души ви дебнат в засада.



Летвата е вдигната

Направи ми впечатление, че Vegas 2 е доста по-трудна в сравнение с първата част. Дори на "нормално" ниво. Противниците реагират по-адекватно на вашите тактики и са способни да ви свалят за нула време, ако сте достатъчно небрежни, че да си покажете главата иззад прикритието в неподходящия момент на неподходящото място.
Уви, не всичко е идеално. На няколко пъти забелязах странни бъгове, свързани с AI-то като цяло. Веднъж съекипниците ми се заклещиха буквално в нищото и не желаеха да се придвижат към мен, колкото и заповеднически тон да употребявах, натискайки истерично десния бутон на мишката. Същото се случи и с един противник, който така и не успя да се придвижи зад някое прикритие, докато аз спокойно се прицелвах в слабините му със своя снайпер.
Но дори и с подобни проблеми, Vegas 2 кефи максимално. Между другото - ако ви се стори непосилна (за новаците) или прекалено лесна (за ветераните), имайте предвид, че вече има три, а не две степени на трудност – Casual, Normal и Realistic. Т.е. за всеки го по нещо.

Посивелият Вегас

Що се отнася до визуалната страна на нещата, Rainbow Six: Vegas 2 изглежда все така добре, най-вече благодарение на Unreal Engine 3.0. Особено добро впечатление правят моделите на героите. Пейзажите обаче не са чак толкова шарени, колкото в първата част, тъй като тук няма да се подвизавате в централните части на Лас Вегас, а по-скоро в предградията. Иначе озвучението е все така страхотно. Особено музикалната част.
Накратко – макар и мнозина да се оплакват, че втората част не предлага кой знае какви нововъведения в сравнение с оригинала, Rainbow Six: Vegas 2 си остава един от най-добрите тактически шутъри на пазара в момента. Така че не слушайте какво ви говорят другите – пробвайте тази игра задължително!

3DZONE®

ЗВЯРЪТ СЕ ЗАВРЪЩА СКОРО...

Жанр: **Походова стратегия**
Издател: **Paradox Interactive**
www.paradoxplaza.com
Изисквания: **P 1.2 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Пламен Димитров

Нов месец, нова 4X главоблъсканица

Lost Empire: Immortals

По-голямо не винаги означава по-добро, както ще се опита да ни убеди и колегата Панайотов на някоя от съседните страници. Това важи с пълна сила за най-новото попълнение към 4X жанра Lost Empire: Immortals, която е толкова обширна и дълбока, че преспокойно можете да се удавите в нея.

Титанична перспектива

Накратко казано, играта е огромна. Ама много. 4X стратегиите по принцип не се славят с възможностите да бъдат изиграни на един дъх, но Lost Empire е действително смазваща в това отношение. Когато попаднете на джитка, в която най-малките карти съдържат стотици звездни системи, а максималният брой звезди е 5000, веднага ви става ясно, че този продукт е само за ценители. Проблемът обаче не е в епичните мащаби на игралното поле, а в цялостната безинтересност на случващото се. Историята е доста плоска и надали ще ви послужи като мотивация, за да продължавате да играете. Общо взето две безсмъртни същества използват шест раси, за да воюват помежду си. Вие поемате контрола над една от тези раси и това е целият сюжет. Освен адски огромна, играта е и доста трудна. Ще трябва да постигнете задоволителен баланс между събирането на ресурси, строежа на нови космически кораби и изследването на нови технологии. За всичко това ще са ви необходими не час или два – мислете по-скоро за цяла седмица (особено при по-големите галактики), само докато изправите икономиката си на крака. Наистина е малко потискащо, когато осъзнаете, че сте завладели над петдесет планети, а контролирате миниатюрна част от сектора и същинската надпревара едва сега започва. Дървото с технологиите, които можете да изследвате, не отстъпва на цялостната дълбочина – всеки ъпгрейд подобрява дадено нещо в много малка степен и ще трябва да изучите същите неща доста пъти, за да постигнете някакъв видим резултат.

В корабостроителницата

Една от позитивните черти на заглавието е, че можете да променяте дизайна на космическите си кораби и да ги преправяте по свое желание, например можете да замените ударна сила за далекобойност и т.н. От друга страна, цялото удоволствие от това се губи, когато разберете, че не можете да водите битките си сами. Те се провеждат автоматично от компютъра и вие можете само да ги гледате "на повторение", но не и да се намесвате в тях. Единственото, което има значение, е как сте проектирали корабите и каква бройка притежавате.
На техническия фронт играта също не блести. Да, галактиките са внушителни, но просто защото са големи, а не защото са добре направени. Има известен "уааау"-фактор, когато отдалечите максимално камерата и осъзнаете, че хилядите бели точки, които виждате, са планети, но когато я приближите, гледката е далеч от съвременните стандарти. По време на битка положението е сходно – корабите не са особено добре моделирани и приличат на различни прости геометрични форми, основно конуси. Общо взето можете да си помислите, че управлявате таблица в Excel, вместо галактическа империя. Звукът е на средно ниво, доколкото го има. Главно ще чувате фоновата музика, колкото да не е без хич, а звуците на лазери, експлозии и други такива са глухи и неубедителни. Тази игра ще допадне само на най-хардкор феновете на жанра, но дори това не е сигурно, защото напоследък има доста 4X игри, между които да избират любителите. Основният плюс на играта – гаргантюанските ѝ размери, уви, се превръща в нейния основен негатив, когато осъзнаете, че освен да водите статистика, друго съществено в нея няма какво да правите.

WARHAMMER® ONLINE
AGE OF RECKONING™

Поръчай своето колекционерско издание сега!

WWW.WAR-EUROPE.COM

ОФИЦИАЛЕН ВНОСИТЕЛ ЗА ТЕРИТОРИЯТА НА БЪЛГАРИЯ - "ПУЛСАР" ЕООД

© 2008 Games Workshop Limited. All Rights Reserved. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Online, Age of Reckoning, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008. All Rights Reserved. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the US and/or other countries.GOA and the GOA logo are trademarks of France Telecom – Division Contenus. All other trademarks are the property of their respective owners.

СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ

СОФИЯ бул. "Цар Борис III" 21 • ул. "Екзарх Йосиф" 51 • Мултиплекс (подлеза на НДК) • ж.к.Младост 2, магазин ХИТ • ж.к.Люлин, магазин ХИТ
Mall of Sofia, ет.2 • Sky City Centre, ул."Коста Лулчев" 52 • City Center Sofia, ет.2, бул."Арсеналски" 2
ПЛОВДИВ ул. "Загреб" 2 • **ВАРНА** ул. "Райко Жинзифов" 14 • **БУРГАС** ул. "Дунав" 13

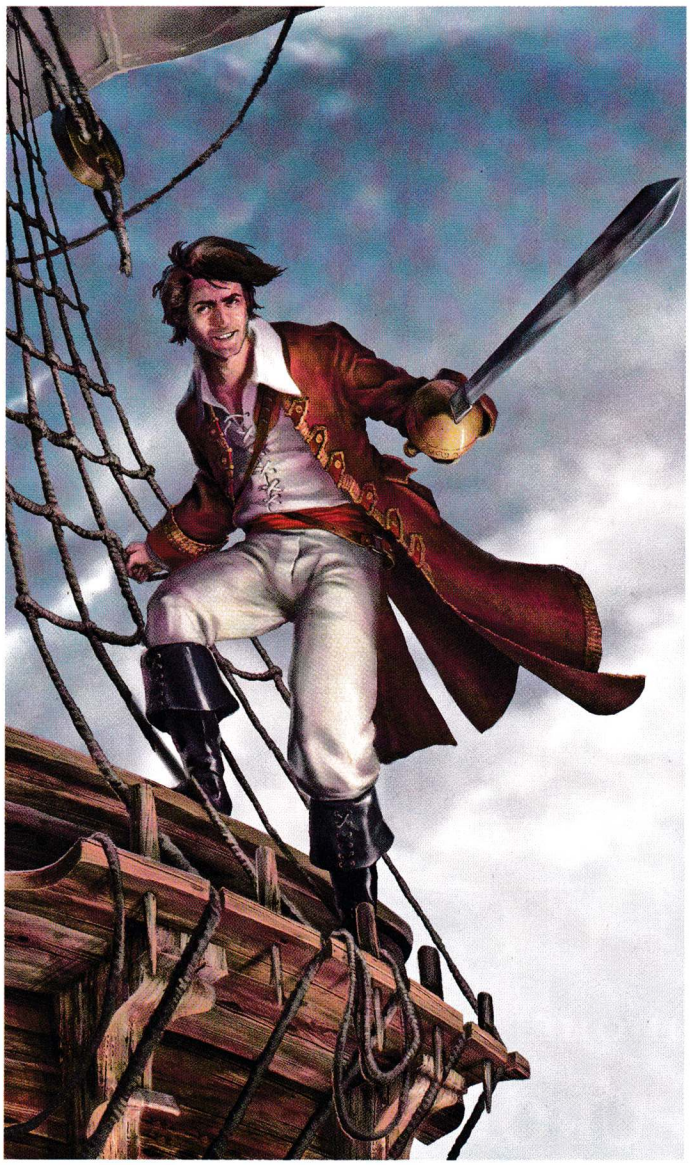
www.pulsar.bg

Жанр: **Стратегия**
Издател: **Sunflowers/Ubisoft**
www.anno1701.com
Изисквания: **2.2 GHz CPU, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, Nintendo DS, GSM**
Мултиплейър: **Да**

Георги Панайотов

Швабска инвазия в родината на барута

Anno 1701: The Sunken Dragon



За първи път се запознах с немския Anno франчайз не от монитора на PC-то си, а от дисплея на мобилния си телефон. Странно, нали? Един прекрасен късен следобед, обзет от скука и убеждението, че компютърна игра не може да бъде портната успешно в Java среда, си я намерих, заплатих и разцъках. И ми беше интересно - в общи линии първият случай, в който батерията ми пада от пълен заряд до нула само с 1 игра. Това ме наведе до следното заключение - не са важни платформата и хардуерът, важни са качествата на играта. Anno 1701: The Sunken Dragon е вторият експанжън на цивилизационен сити билдър, който Ubisoft ни предоставя. Доста добре, при положение, че жанра кучетата го яли. Също както и в The Settlers: The Eastern Realm играта ни пренася в загадъчния и екзотичен далечен изток.

Свързващият елемент

Основният недостатък на първата Anno 1701 беше добре развитата и разказана кампания. Играта просто нямаше такава и разчиташе на фантазията на феновете си, да се вживеят в сетинга й и сами да си измислят история. Това се хареса на някои, но повечето (и аз в това число) се чувстваха леко ограбени, незадоволени - все едно ни сърбеше някъде, където не можем да се почешем. Създателите на играта са се вслушали в жалбите, разпрострели се по форуми и чатове и фокусът в Anno 1701: The Sunken Dragon пада върху кампанията. Тя е и най-голямото нововъведение в поредицата.

Кампанията съдържа около 11 доста дълги и интересни мисии. Всяка една от тях разказва и развива историята на безименен герой (до момента, в който не го кръстите в профила си), чиято роля се поема от вас. Той напуска родното си европейско градче, с джоб, пълен с пари, глава, фрашкана с идеи, и яке, тъпкано с бълхи, и поема на дълъг път по море. Финалната му дестинация е Изтока. Стар негов приятел, му е намекнал, че го очаква интересна и опасна задача (как да не ги харесваш съспенс създаващите геймклишета?). Естествено, нашият пич не вдига гълъбите, за да прекоси два континента само заради разходката. Крайната цел на вашето пътуване е натрупването на неприлично голяма сума кинти, която да се опита да изхарчи докато е жив. Въпреки че историята е с коефициент на оригиналност, колкото патица на заледено езеро, самото й присъствие вече е голям плюс за играта. Освен това авторите на Anno са се опитали да я разчупят, вкарвайки изненади и (не)очаквани обрати. Браво за труда, те не са виновни, че претръпналите ни геймърски мозъци все по-трудно се впечатляват. Запазени са класическите Anno елементи, като откриването на нови земи, застрояването на селища и колонии, търговията помежду им и военните действия. Над всеки един от тези елементи пък се акцентира в различни мисии, което пък ще остави по-свободолюбивите геймъри леко недоволни (налага им се темпото, вместо те да го определят), но в крайна сметка всеки получава това, което желае. Освен това не са направени глобални промени по геймплея на поредицата,

Новите неща накратко

11 нови мисии
Нови опоненти - Horatio, Grace Bonnet, Diego del Torro, Finn Hallqvist
Над 50 нови сгради и орнаменти за украса, сред които къщичка за птици, джакузи, огради от розови храсти
Редактор за карти

Анопедия - всичкото инфо на едно място

Тъмен балкански субект

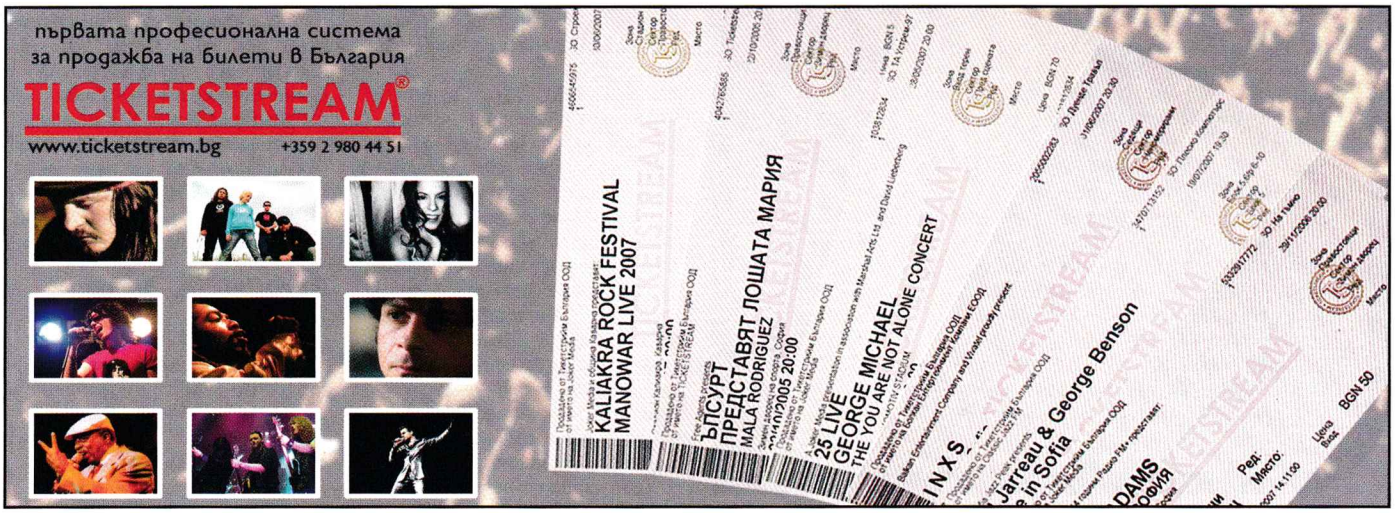
и за това прескачащите от елемент на елемент мисии създават чувство за динамика и фън, а това е най-важното за една игра.
Освен стандартните задачи, всяка една мисия е буквално бъкана с допълнителни задачки и субкуестове - иди на еди-кой си остров и го завладей или прекарай търговски отношения с еди-кой, приспи доверието му и го унищожи. Тъй като всяка мисия е сравнително дълга - отнема около час и половина до 3 за последните, с допълнителните мисии можете да прекарате цял ден пред една карта.

Всяко начало е трудно

Както и в другите Anno игри, ще стартирате приключението си с малка лична държава без оръжия, без производство, без нищо - голи като пушка. Първите ви усилия ще бъдат насочени към колонизацията на най-близките острови и земи, тъй като светът на Anno още не се е оправил от библейския потоп и островния лендскейп преобладава. Всяка колония ще ви носи определени ресурси, но и ще изисква такива. За да ви е интересно и да има интрига в цялата история, освен вас на другите острови са разпръснати компютърно управлявани играчи, които също развиват държавите си. И ако се замотате прекалено много с микроменджмънта, можете да стигнете до неприятни срещи с техните флотилии, навеждащи ви на мисълта, че 5-годишният рисърч за нови марки вино, тотално не си е струвал в сравнение с подобряването на далекобойността на оръдията. Крайната ви цел е да изнесете останалите играчи от картата, като единствено от вас зависи дали ще го направите с подкупи и съюзи (играта се превръща в икономически симулатор) или със силата на барута.
Извън колонизацията, експанзията и акумулирането на ресурси отново ще можете да се възползвате от уменията на специалните си агенти. Всеки един от тях не може да спечели играта, но доста помага в тази посока. Bomber-ът например може да грърмне произволна сграда на врага ви, а Отровителя превръща кладенци и водоеми в малки смъртоносни басейни. Освен тях ще можете да влияете на морала на лошите с Демагога, да събирате подробно инфо за останалите играчи с шпионина или да грабите от съкровищницата му с джебчията. В същото време, постоянно трябва да се грижите за търговията си и да се пазите от пиратски набези, а по-озлобени от азиатските, трудно се намират.

Финални щрихи

Последното най-голямо нововъведение в поредицата е редакторът за карти. Имаше три различни едитора в оригиналния Anno 1701, а сега експанжънът добавя и т.нар. world editor, позволяващ ви да създадете собствена кампания. Както и първите мод инструменти, и този е с доста приветлив интерфейс, така че не са ви нужни кой знае какви хакерски умения, за да направите сносна карта.
Уви, графиката е останала непроменена. И въпреки че Anno беше една красива игра преди около година, сега вече се усещат недостатъците на използвания енджин. Новите елементи и украси, в типичен азиатски стил, както и феноменално добре изглеждащите водни повърхности донякъде спасяват положението, но при следващия Anno определено трябва да се мисли за подобряването на визията на играта.

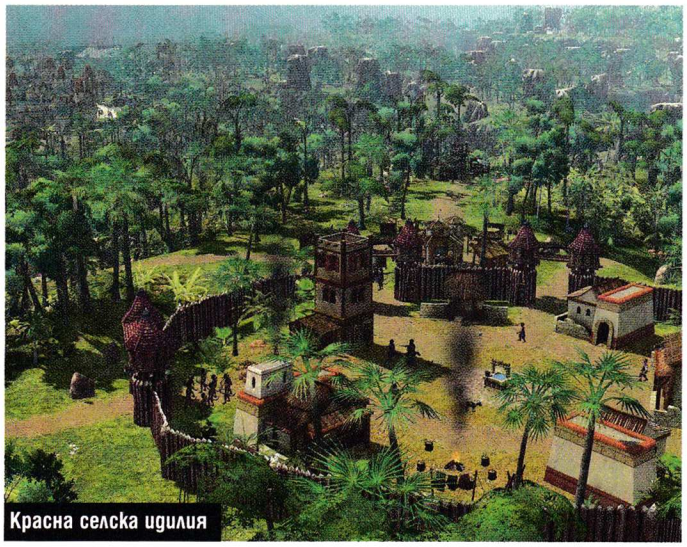


Жанр:	**Стратегия**
Издател:	**Ubisoft**
www.thesettlers.com	
Изисквания:	**1800 MHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB 3D Video**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Да**

Георги Панайотов

Държи попа, та да ти е мирно селото!

The Settlers ROE: The Eastern Realm


Красна селска идилия

Отляво виждате водопада КоШиЯм

Новите неща накратко

- Геолозите - след като дадена мина изчерпи своите ресурси или бъде саботирана, ще можете да извикате на помощ геолозите. Те ще проучат мината за допълнителни ресурси или я поправят, връщайки ви в играта.
- Можете да слагате кладенци на всяка произволна точка в територията ви. Така, освен запасите с вода, на стандартните пазарища ще имаш още един ресурс за пълнене на ваните на шнорхелите и напояване през сухия сезон. Освен че се пълнят сами, всеки път, когато завали, по времето на Мусона, кладенците са един от малкото източници на H2O, който не се замърсява.
- Добавен е Мусонът - кофти вятър, който, ако задуха, ще откаже пчеларите и фермерите от заниманията им, спирайки временно продукцията на мед и зърно.
- Търговски центрове (кино, супермаркет и място за срещи в едно... не и през 15-ти век) - Тъй като можете да развиете търговията с останалите фракции, ще имате нужда от сгради, в които да го правите - търговските постове. Ако рицарят ви намери унищожен такъв, ще можете да го застроите наново и да се възползвате от бонусите му. След това можете да изберете с кой от 4-те основни ресурса да направите далавера, като печалбите излизат веднъж месечно. В момента, в който не можете да предложите стока, спират и кинтите. Уви, търговските постове са и цел номер едно за рейдовете на опонента ви и в един момент просто не си струва мъката да ги пазиш, пък било и да генерират печалба.

Мине малко време и хоп - появява се поредният експанжън. Този месец определено целият геймърски свят е осветен от едно продължение, което засенчва всички останали - Kane's Wrath. Но евала им правим на останалите публишъри, че не сведоха засрамено глава, а се напънаха да демонстрират присъствие на гейм сцената. UbiSoft пък обичат да си ръчкат печелившите франчайзи, и най-важното - правят го качествено.

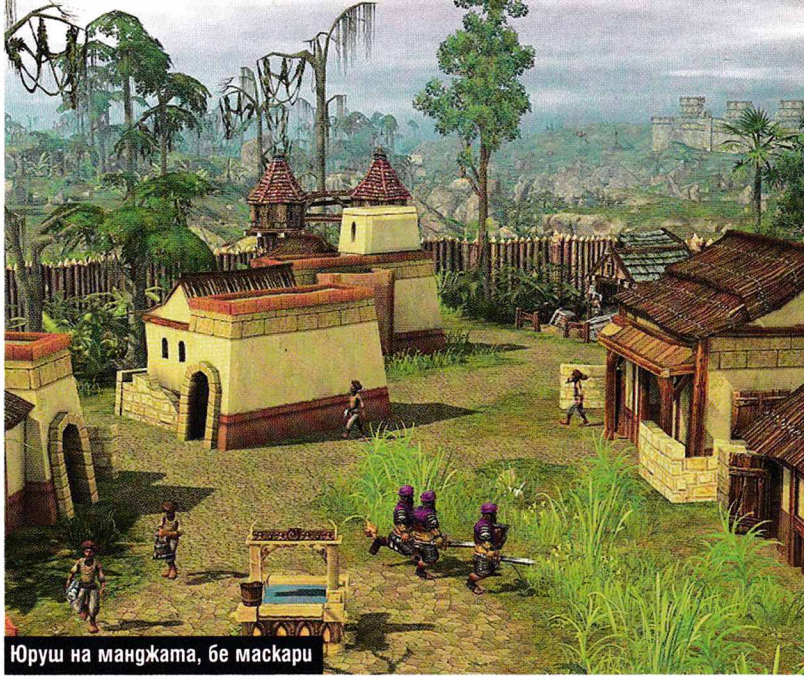
The Settlers ROE: The Eastern Realm е типичен мишън пак (mission pack) и като такъв изисква оригиналната игра вече да се намира на харддиска ти. Няма лошо, но винаги съм се кефил доста повече на самостоятелните продължения - донякъде и заради пълния хаос в гейм-колекцията ми, превръщащ намирането на конкретен диск в почти нереално усилие.

Старата империя е възкръснала за нов живот, под храброто и мъдро ръководство на един владетел - твоето. Ще поемеш ръководството над Дарион. Земя, пълна с мистерии, богатства и тъпички заселници, за които трябва да се грижиш. За да ти е по-интересно и разбира се по-трудно, освен ежедневните проблемчета, ще се изправиш срещу поредното велико зло. Червеният принц присъства в историята, но за сметка на това новата проблемация идва в лицето на харизматична и опасна жена (не са ли всички такива?). Богинята на Зеления Огън иска да създаде собствена империя, с която да погълне твоята. И докато се чудиш защо никога не ти се пада Богинята на Синия Вятър, ти се набива следната истина: "С голямата власт идва голяма отговорност (и офис-шкембе)". Не само че няма да можеш да се сближиш с богинята, но и ще трябва да пазиш народа си от нея.

Здравей, о, велики Пен-Чанг!

Аз съм придворният шут, който ще Ви въведе в новите ви владения, светейши. Защото, макар и познат, светът на източните империи крие своите изненади и екзотични опаснос-

Имперско величие в столицата


Юруш на манджата, бе маскари

ти, о, слънце на нашите слънца. Единствено с желязна ръка и милостиво сърце ще можете да се справите с всички проблеми и ежедневни задачи, ако искате да се превърнете в Най-великия от всички лордове... не че сега не сте, Ваше Величие.

Екосистемата

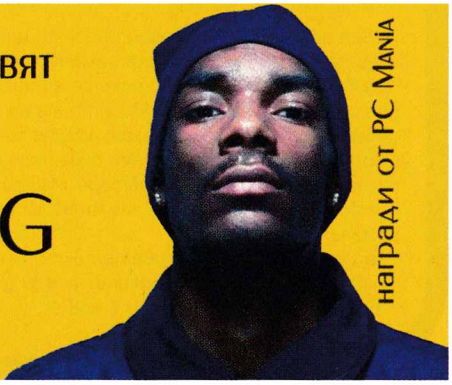
Както и в The Settlers: Rise of an Empire, отново е наблегнато много силно на детайлите в геймплея. Отново всяко едно нещо - дори климатът, влияе доста активно на играта ви. Далечният Изток е с топъл и влажен климат. Дотук добре, но добавете и дъждовните сезони. Когато небето започне да изсипва цистерна след цистерна вода над главите на поданиците ти, се случват няколко неща. Реките преливат, нанасяйки щети на постройките в непосредствена близост до тях и не могат да бъдат прекосени. Цялата реколта от зърно и мед, която не е била прибрана от полето, отива в кофите за боклук. Рибарите ти теглят една роднинска и отказват да влизат във водата. А съдържанието на всички водоеми и бани става мръснокафяво, вдигайки смрадта на хората ти с няколко степени.

Рицарчитууу (ела тука, тенекиена главо!)

Рицарят, или The Knight, е вашият шампион сред сганта от средностатистически шнорхели в света на Settlers. В оригиналната игра имаше 6 шампиона на честта и девическите манастири, сред които да изберете фаворита си. Всеки един от тях има две умения - едното пасивно, а другото активно по ваше желание и усмотрение, о, велики Лорде. Пасивното умение винаги поддържа ефекта си (и гони прасетата от земите Ви и пази святостта им).
Всеки рицар може да бъде развиван в седем степени в зависимост колко добре си гледа задълженията и как спазва повелите на господаря си - на вас, ваше прелюбодейство. Най-ниската титла е Knight (тенекиена глава), а най-високата Archduke (тежкарска позиция, много жени, животни и земи има щастливецът). Всяко следващо повишение отваря достъп до нови сгради и бойни единици. Така империята се поддържа голяма и силна, но с всеки скок в технологичното ниво се покачват и изискванията на шнорхелите... така де, Вашите верни поданици. И сганта започва да реве за повече внимание.
В The Eastern Realm рицарят отново ще е най-добрият ти приятел и най-наглият от поданиците ти.

Финално

Както вече споменах, The Eastern Realm изисква оригиналната игра и не е нищо повече от пакет с мисии. Да, поправени са страшно много бъгове и са добавени няколко нови елемента, но реално съдържанието на играта остава същото. Така този експанжън няма да спечели нови фенове на Settlers франчайза. Той по-скоро апелира към хардкор поклонниците, които не са успели да заситят глада си за безумен микромениджмънт в първата част.
Точно това обаче ме разочарова. Отдавна експанжънът не трябва да е просто няколко нови мисии и фейслифт на интерфейса, но пък немските разработчици рядко излизат с playable игра, така че не можем да изискваме повече от тях. За това е и ниската оценка за геймплей - защото The Eastern Realm има шанс да досади дори на най-големите Settlers почитатели. И единствено доста приятното чувство за хумор на създателите й, придружено с лек геймплей, ще те накарат да продължиш битката срещу Богинята на Зеления огън. Но всички тези елементи са просто пренесени от оригинала, не са надградени.

club Double Vision и club Tornado Люлин представят
най-якото teen party
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа

награди от PC Mania

Жанр: **Ролева игра**
Издател: **Monte Cristo**
www.silverfall-game.com
Изисквания: **P 2 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Владимир Тодоров

Ето какво става, когато се поучим от грешките си

Silverfall: Earth Awakening

Проблемът на хек-енд-слеш RPG-мата е, че след Diablo никой не успя да измисли нещо по-добро. Всъщност като се замисля - само Diablo 2 го надмина. Никоя друга игра – дори Titan Quest – не достигна успеха на Blizzard, макар че бе поразително близо.
Въпреки това дивелъпъри от всякакъв род ежегодно се опитват да измъдрят нещо, което творчески да изкопира добре изпитаната формула – цък, цък, цък, пада броня, цък, цък, цък, колбичка, пада меч... Миналогодишният Silverfall бе един от неуспешните опити в тази посока. Сега, почти година по-късно, е време и за неговия официален адон, който ще се опита да замаже положението. Доколко успява? Прочетете по-надолу...
Първото нещо, което прави впечатление, е, че Earth Awakening не изисква инсталиран Silverfall, за да го играете. Не е нужно и да пазите старите си отрочета, за да влезете директно в света на експанжъна. Може да изберете един от общо трите героя 45 ниво (Berserker, Assassin или Hunter), да предпочетете на коя страна да застанете (природа или технология) и да скочите направо в екшъна.

Господари на Силвърфол

В края на оригиналния Silverfall ние някакси успяхме да изградим наново едноименния град и да станем негови владетели. В началото на адона ще трябва да се съсредоточим върху неговото управление и новите заплахи, които го грозят. Соловата кампания на Earth Awakening не блести с кой знае какви оригинални хрумвания по отношение на фабулата, но добрата новина е, че основната куест линия е дълга почти толкова, колкото тази в оригиналния Silverfall. Определено се забелязва и по-голямо разнообразие в картите, поне във визуално отношение, а броят на второстепенните задачи доближава цифрата 50.

По-предизвикателна

Що се отнася до чудовищата, те са преработени из основи. Сега използват много повече умения от преди и изглеждат с една идея по-интелигентни. Особено онези, които са по-висок левел. Според авторите съществата променят дори и

Демонични камъни

Освен нови оръжия и брони, в адона ще открием и специални камъни, обитавани от демони, с които ще можем да подобряваме характеристиките на предметите си. Хубавото в случая е, че използването им не е еднократно. Да речем, че сте открили камък, който се казва Breath of Air. Свързвате малкото демонче с меча си и започвате да се наслаждавате на +5% air damage. Или го вселявате пък в която и да е броня, за да получите +2% резистенция към въздушни атаки.
След време обаче откривате по-добра екипировка. Какво правите? Разбивате връзката между демончето и стария предмет и го пъхате в новия.

Да пукваш с кеф

Край на застраховките живот! В оригиналния Silverfall умирането бе истински кошмар. Някое чудовище ви вкарваше една тупаница, взимаше ви и последните точици здраве и единственото нещо, което оставаше от вас, бе един надгробен камък, натъпкан с цялата ви екипировка. Вие от своя страна се телепортирахте голи-голенички в най-близкия град, след което се налагаше да търчите с надеждата да си "вземете" трупа сред десетките чудовища по пътя, които ви вкарваха по още поне дузина тупаници. За щастие в Earth Awakening може да си умирате, колкото си пъти искате. Екипировката ви си остава с вас, когато умрете и се телепортирате!

Новите раси

Гущероподобните хора и джуджетата са двете нови раси, с които може да играете в адона на Silverfall. Първите са доста добри бойци. Едно от специалните им умения позволява да стават по-големи и по-мощни (но и по-наранимии). А ако боравят с оръжия за две ръце пък, имат възможност да увеличат както щетите, които нанасят с тях, така и шанса да парират удар.
Джуджетата притежават отлична защита и увеличават цялостната боеспособност на спътниците си. Те умеят да се предпазват по-добре от магически атаки в сравнение с останалите раси, и като цяло са по-издръжливи. Благодарение на малкия си размер пък са по-малко наранимии при критични удари. Не мога да не отбележа обаче, че на външен вид са изключително грозни. Може би джуджетата в Silverfall са най-отвратителните късокраки и дългобради същества, които някога съм виждал в игра. Те не могат да стъпят и на малкия пръст на своите събратя от The Lord of the Rings Online, да речем. Нямам абсолютно никаква представа защо френските дивелъпъри са решили да ги направят толкова противни.

Направи си сам

Може би най-същественото нововъведение в адона на Silverfall е възможността да създавате свои собствени предмети, които впоследствие може да подобрявате допълнително с някое мощно заклинание. По време на странстванията си из света ще откривате най-различни материали – дърво, кожи, платове и прочие. Общо осем вида, всеки от които се подвизава в три различни качества. С тях ще можете да си изковете нова броня или каска за вас или вашите спътници, да ушиете наметало или раница и т.н. При това в какъвто цвят си пожелаете. А защо не направите чисто нова брадва, която да пасне на нуждите ви? Статистиките, които създадените от вас предмети ще имат, се определят от вас самите и от броя точки, които сте предпочели да инвестирате в съответното крафтинг умение.

тиката си в зависимост от поведението на играчите. Аз лично обаче не забелязах такова нещо.
Обърнато е и специално внимание на елементалните атаки и специфичните за тях резистенции. Вече е пълно с екипировки, които или увеличават, да речем, огнения ви демидж, или да подобряват защитата ви при подобен тип нападение.
Някои от старите босове пък са претърпели козметични промени и вече изискват доста повече старание, за да ги убиете. Въобще авторите са успели да направят Silverfall малко по-предизвикателна от преди, без да завишават нивото на трудност твърде много.

Един по-добър интерфейс

Един от основните недостатъци на Silverfall бе нескопосаният й интерфейс. Сега обаче нещата изглеждат доста по-поносими. Камерата е напълно "свободна" и напомня тази на Guild Wars – вече можете да я въртите във всякакви посоки, да променяте наклона, независимо от зума, да я вдигате точно над героя си или да я изравнявате с нивото на земята.
Освен това имате възможност да контролирате героя си не само с мишката, като му посочвате къде да върви, но и с клавиатура. По-специално с WASD комбинацията, което е изключително удобно. Нещо повече - подобно на повечето RPG-та, клавишът TAB ще ви служи, за да избирате близкостоящите противници.
Освен всичко друго, може да промените интерфейса на играта, както си пожелаете, и да преместите всеки един от прозорците там, където сметнете за необходимо. Въобще – личи си, че авторите са се вслушали в критиките и препоръките на своите фенове.
За разлика от преди, Silverfall изглежда доста

по-оптимизирана

и кадрите в секунди не падат толкова често, колкото в оригинала. Това е от особено голямо значение, тъй като картите в играта често са огромни, а съществата – неизброими, което прави битките много трудни и досадни, когато нещата не вървят по вода.
Вече позакърпена и с един цял адон, който малко или много премахва някои от най-дразнещите аспекти в геймплея, Silverfall е доста по-приятна и поносима за игра. Тя обаче все още не може да стъпи и на малкия пръст на Titan Quest, Dungeon Siege и Sacred. Камо ли на Diablo. Въпреки това вече определено си струва да я пробвате.

+
- крафтинг системата е добре дошла
- доста по-приятна за игра в сравнение с преди една година
- новите Ultimate умения са наистина яки

графика
звук
геймплей

5.0

–
- джуджетата са адски грозни
- все още е класи под Diablo

Жанр: **Стратегия в реално време**
Издател: **Playlogic, Lesta Studio**
http://www.aggression.ru
Изисквания: **2.4 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Пламен Димитров

Една руска версия на поредицата Total War

Aggression – Reign over Europe

Играта Knights of Honor, българският опит да се открадне парче от пая на поредицата стратегии Total War, за съжаление не успя да привлече вниманието на достатъчен брой геймъри. Според мен Рицарите на Честта беше една страхотна джитка, която предлагаше възможности, далеч надхвърлящи тези в тогавашните Total War епизоди, но с огромния портфейл на Activision не можеше да се спори. Не помогна и фактът, че поради редица причини играта не излезе на български език. Aggression – Reign over Europe пък е руското торпедо, устремило се към крайцера Total War, с надежда да го потопи поне мъничко.

Развитие на държавата

Играта започва обещаващо. Геймърът може да поеме властта над една от четири велики сили от началото на XX век – Русия, Германия, Франция или Великобритания. Действието се развива изцяло в Европа - САЩ не участват под никаква форма. Държавата ви си има ръководител и няколко министъра, които са еквивалентът на генералите от Rome: Total War например, с тази разлика, че не всички са само военни водачи, а има още учени, шпиони, хуманисти и др. Всичко останало ще се стори много познато на хардкор стратезите, но играта има и няколко основни разлики с конкурентките си жанра. Първо, ресурсите, които ще използвате, са доста нестандартни – става въпрос за индустрия и обучение. Всяка постройка или военна единица изискват определено количество и от двата ресурса. То-

®
СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212

ва създава леко смешни моменти, когато се опитате да изтъргувате индустрия за обучение на международния пазар, но може би внасяте ноу-хау или нещо такова. Двата ресурса се добиват от градовете, които пък имат своя много проста система на управление. Жителите на всеки град могат да правят три неща – да подобряват жизненото си равнище, да работят в заводите или да ходят на училище и по този начин да увеличават ресурса обучение. Проблемът е, че не могат да правят и трите неща едновременно, и ако увеличите едното, другите две ще пострадат. А занижаването на жизнения стандарт е едно от най-неприятните неща, които могат да ви се случат, защото тогава градовете въстават, гражданите залитат към крайности като комунизъм или нацизъм и други такива неприятни случки. Тук е моментът да споменем, че идеологиите имат много важна роля в играта и трябва да се погрижите държавата ви да е максимално хомогенна в това отношение, дори с цената на политически репресии, които са запазена марка на министрите ви (NB: Авторът не одобрява политическите репресии в реалния живот). Както вече отбелязахме, министрите са няколко различни вида и ще ви трябва поне по един от всеки вид, за да имате някакъв контрол над държавата си. Любопитното е, че министрите са действителни исторически лица – хора като Ърнест Хемингуей, Владимир Ленин и т. н., които идват заедно с биографиите си и политическите си убеждения. Например едва ли ще е добра идея да вземете Сталин за министър в царска Русия или пък Гьоринг за генерал в демократична Франция. Това обаче означава, че сте напълно свободни да промените историята и да направите Великобритания нацистка държава или пък да преборите Октомврийската революция и Русия да си остане монархия.

Хубава работа, ама руска

След обещаващото начало нещата бързо тръгват надолу. Играта не е походова, а в реално време, което ви поставя в ситуация на постоянна надпревара с часовника. Да, можете да паузирате, но това би било ламерско. Кампанията е нелинейна, което означава че започвате играта през 1910 г. и получавате пълна свобода на действие. От време на време ще получавате различни задачи, които трябва да изпълните в определен срок, като успехът или неизпълнението им носи съответните ползи/наказания. Тези задачки изглеждаха като приятно разнообразие в началото, но впоследствие се оказа, че често са невъзможни за изпълнение, от което произтичат големи беди. Например, веднъж в една част от картата се появи японски посланик, който трябваше да ескортирам до другата, без да бъде убит от бунтовници по пътя. Но тъй като в момента нямах войски в близост, поръчах няколко взвода от най близкия град. Точно когато те бяха готови, посланикът беше убит, без да е направил и една крачка. Много често или ще трябва да разчитате на късмет – да има ваш генерал на правилното място, или ще трябва да заредите предишен save, за да отиграете правилно ситуацията. Най-неприятни са задачите с укротяване на бунтовници – те атакуват без видима причина дори спокойни градове и то със смазваща сила, нещо от рода на над 50 дивизии. В тези случаи или трябва да пожертвате икономиката си и да изпратите армия срещу тях, или трябва да се примирите със загубата на града. Печеливша ситуация няма. Ако все пак решите да се бие-те, ще се сблъскате с една адски неудобна, бъгава и като цяло неприятна тактическа част. Момчетата от отдела по Контрол на качеството или са си седели на ръцете докато е трябвало да тестват, или – тъй като играта е правена от руснаци – са запивали яко с водка. Първо, за да спечелите, трябва да превземете определен брой стратегически точки по картата. Печелите бонус, ако превземете за определено време една специална точка, но не се занимавайте – времето е пет минути и врагът ще е или прекалено силен, за да я достигнете навреме, или прекалено слаб, за да има смисъл. Първо се забелязва неприятният контрол над единиците – явно играта е била подмината от всички подобрения в интерфейса, които се случваха на стратегическия фронт в последните пет години. Ако кликнете два пъти с мишката върху някой десантчик например, ще селектирате всички пехотни единици наоколо – огнехвърлачки, картечници и т. н. Така губите възможността да има давате специфичните за тях команди и едва ли не трябва да избирате единиците една по една и да им давате заповеди. Тъй като още от рано ще започнете да водите гигантски боеве с много единици, разбирате за какъв шит става въпрос. Бедите не свършват дотук. Горките ви единици са по-неориентирани и от американец в час по география – често юнитите ще отиват някъде около мястото, където сте им указал, но почти никога точно на това място. Понякога пък ще откажат да мърдат. Или да стрелят. Или да прескочат ограда. Но никога няма да ви се подчинят безпрекословно – щеше ми се да вярвам, че това е част от замисъла, но, уви, това е просто кофти pathfinding. Понякога единиците ви ще стоят безучастно докато ги избива една-единствена картечница, друг път ще прочистят цял квартал от врази без ваша намеса. Както и в стратегическата част на играта, молете се да имате късмет или просто не се занимавайте с битки, а оставете компютъра да ги изчисли автоматично (винаги във ваш ущърб, но какво да се прави). Всички проблеми на играта могат лесно да се оправят с няколко пача, но в сегашното си състояние тя не може да се пребори дори за една десета от успеха на която и да е от Total War джитките. Да се надяваме, че братушките ще осъзнаят грешките си и бързо ще ги поправят, защото съм сигурен, че са достатъчно кадърни да го направят.

Жанр: **Походова стратегия**
Издател: **Gameforge Productions**
http://bg.gladiatus.com
Брой DVD: **Интернет**
Платформа: **Уеббраузър**
Мултиплейър: **Не**

Свилен Енев

Отидеш ли в Рим, прави като римляните

Gladiatus: Hero of Rome

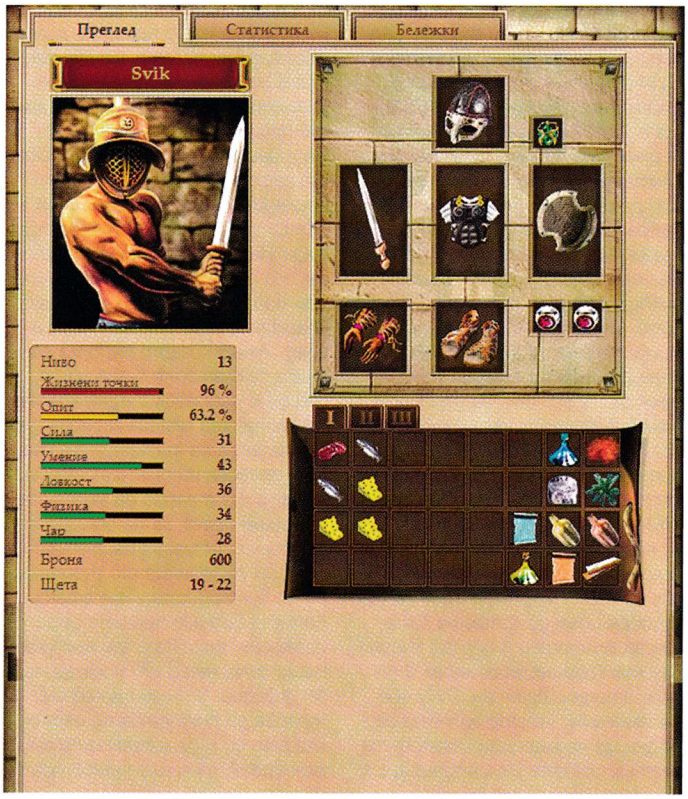
Gladiatus е нова, забавна, уеббазирана стратегия, за която не е нужно да плащате. Е, има и някои платени функции, но те не са задължителни, за да изпитате удоволствието от геймплея й. По всичко личи, че интересът към браузърните игри се превръща в тенденция.
Причината според мен е проста: първо, достъпността на играта – дори хора със слаби компютърни познания могат да играят, защото не се изисква инсталация. Второ: докато играеш, можеш да извършваш всички други неща, които правиш, докато си онлайн. И трето: този тип игри са практически безкрайни.
Gladiatus ни отвежда в епохата на Римската империя.
Вие сте млад гладиатор, който живее в града, ползва неговите блага и от време на време трябва да отскача (както по свое желание, така и по поръчка на някого) из покрайнините на империята, за да търси приключения, пари и артефакти. Което малко се разминава с историческата истина, тъй като гладиаторите са били роби, но това ще го преглътнем.

Първоначалното ми впечатление

беше: „Що за безсмислена игра?". Всичко става някак бавно и доста еднообразно. Впоследствие открих, че играта е приятно допълнение към престоя ми в интернет – пратиш героя си в Мрачния лес и продължаваш да си четеш утрешния вестник, пратиш го във Вълчата пещера, и продължаваш да си пишеш мейла и т. н. Основните ви куестове се получават в гостилницата от кръчмаря, което е малко странно. Те биват три вида – лесни, нормални и трудни – и се изпълняват в няколко стъпки. Обикновено ще ви се наложи да посетите някоя от извънградските територии и да намерите определен артефакт. Въпросът, който често ще ви мъчи, е дали да предадете намерения полезен предмет на кръчмаря срещу неголяма сума, или да го задържите и да откажете куеста. Следващ куест обаче може да получите чак след няколко часа, което пък ви разваля играта.
Както във всички ролеви заглавия, и тук можете да се екипирате с разнообразни предмети – шлем, ръкавици, броня, обувки, меч или друго оръжие, щит, пръстени и украшения. Всички те са безкрайно разнообразни и имат различни характеристики. Щитовете и облеклото притежават точки, които сумарно дават числото здравина на бронята, която вашият герой има. Оръжията ви пък имат точки щета, които определят силата, с която нанасяте поражения по време на битка.
Приятно разнообразие внасят т.нар. подобрения – това са различни кристали, камъни или точила, които, вградени в предметите, увеличават техните характеристики – независимо дали става дума за бронята или за щетите. Играта е безплатна, но има някои функции, които могат да ви бъдат полезни, ако изпратите sms с добавена стойност – например възможният брой на походите за денонощие се увеличава двойно, времетраенето на всяка експедиция намалява двойно, а и можете да си купувате някои много добри оръжия и артефакти посредством виртуалната валута – рубини. Но дори и без да притежавате рубини, можете да попаднете на много добър меч или дреха, тъй като често хора, които са се сдобили с тях, впоследствие ги продават на пазара. Сигурно вече се питате:

откъде се печелят пари?

Това става посредством работата ви като конярче в конюшните, където – уви – докато си спите сладко в реалното легло, вашият герой рине фъшкии или



остъргва кални копита.
В зависимост от нивото, което ще вдигне героят ви, се увеличават и доходите му, като при напредването в играта се подобрява и социалният му статус – става лакей, помощник-коняр, коняр и т.н. Друго място, където ежедневно ще трябва да пребивавате, е арената. Там ще се биете с други реални играчи, като целта е да преборите равен или по-силен на вас противник, за да се издигате в класацията, както и за да печелите жълтици. Пребитият новак не ви носи точки и пари, така че това е освен неморално, и напълно излишно.
Освен вдигането на нива, в графата с характеристиките на героя ви попадат и различни умения. Те не зависят от опита ви, а се постигат чрез плащане за тренировки. Така срещу постоянно растящи доходи ще увеличавате своите: сила, която определя нанесените щети; умение, което увеличава шанса да уцелите; ловкост, която пък увеличава шанса ви да избегнете удар; физика, определяща максималния ви брой жизнени точки; и чар, посредством който имате възможност да атакувате повече от един път. В играта са предвидени още опциите „шанс за удар" и „двоен удар", които са изразени в проценти и се постигат с помощта на различните артефакти.
Някъде в империята живее Пустинника. Посещавайки го, научавате как може да смените името си в играта, ако не харесвате своето сегашно име или ако искате да създадете бомбастична обстановка около вашето ново мистериозно име.
Всички останали същества извън града, освен него, са зли и с тях се провеждат сражения.
Ще можете да посещавате имперският легион постоянно праща войници срещу него, сборището бива издигано отново и отново. Храмът, където вятърът духа тайнствено в старите руини, а различни твари гнездят в него. Въпреки това - а може би точно заради всичко това - ловците на скъпоценности идват тук отново и отново, защото се говори, че истинското съкровище на това свещено място все още не е открито! Пристанището се намира на крайбрежието на югоизток. Там ще намерите много съмнителни личности и стоки, които са забранени другаде. Неканените гости не са добре дошли, но много авантюристи и любопитковци си пробват късмета. За съжаление обикновено свършват като храна за акулите. Но ако издържите срещу всички тези пирати, ще получите екзотични награди. Да не забравяме и Вълчата пещера. Обиталище на глутница, според някои предвождана от огромен бял звяр... Но това може би са просто селски приказки.
В играта има някои парадокси – например в една от мисиите трябваше да намеря (тоест да си отсека) 4 пръста от ръката на бандит. Единственото място, където можеше да поставям тези пръсти, беше в кутийката ми с храна, сред риба, печено пиле, бифтек, хляб и плодове. Доста отвратително решение от страна на разработчиците.
Според личното ми мнение доста геймъри изобщо няма да харесат играта. Истина е обаче, че арената винаги е пълна и че тук могат да се срещнат и много българи. Това, както и факта, че самият аз си я разцъквам от две седмици, ме мотивира да ви разкажа за нея толкова подробно.

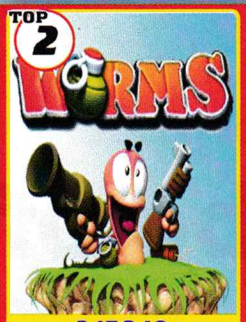
различни места

За Мъглявините, чиито най-високи върхове са скрити от очите на пътешествениците в плътни облаци, се говори, че някакво чудовище живее в пещерите по южните склонове...
Мрачният лес, който е зловещ и пълен с диви зверове и непроходими шубраци. Много ловци и дървари, навлезли твърде навътре, никога не са се завърнали. Варварското село, където живеят нецивилизовани хора, непризнаващи величието на Римската империя. И понеже те обират пътници и търговци от време на време, там може да се открият истински съкровища. Бандитският лагер, където живеят разбойници, контрабандисти, крадци и всякакви други престъпници - въпреки че

Обади се от стационарен телефон
09004 1710
ПОРЪЧВАШ 1, ПОЛУЧАВАШ 3
SMS на номер
1710

TOP 1

217611

TOP 2


217612

TOP 3

217613

NEW TOP
БЪЛГАРСКИ МЕГА ХИТОВЕ! :)
РЕАЛ
Валентина Хасан - КЕН ЛИ 730818
Дарт Вейдър на Йода думаше 730819

JAVA ИГРИ

217615 Здрасти, имам задачка за теб. Спокойно, ще бъде лесно - един малък обир на бижутериен магазин. Какво ще кажеш, а?

217616 Едно луда приключение в женското общежитие! Очакват те: - 10 невинятни момичета - много сексуални пози - много забавни ситуации - оригинални задачки

РАЗБИВАЧ

217638

217617 Продължение на хита "Black Shark". Този път в зимни условия. Очакват те екстремни ледове и стотици вражески единици.

217618 Възраждането на Империята! Много яка стратегия, по подобие на световно известната "Цивилизация".

217619 Разбий блокчетата и чаровни създания ще разкрият прелестите си на твоя телефон! Какво чакаш ..;-)

ЕЗДА

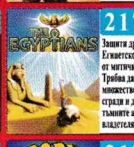
217607

217620 Легендарният Марио! Любим на всички. Всичко е като при истинския- събира монети, пуска се по тръби.

217621 Вратите на АДА са отворени!!! Ще се опитат да те пречупят! Дали ще може да преминеш?!

217622 Те са млади и много любопитни за тяхното първо еротично приключение. Бъди джентълмен и те ще разкрият своите тайни ...

217623 Супер яка игра напомняща на Легендарният МАРИО! За тези, които искат и могат нещо повече!



217624 Защити древното Египетско кралство от митичните чудовища! Трябва да построиш множество архитектурни сгради и да отблъснеш тайните армии на владетеля Скарабей!

217625 Можеда свалите 10горещи блондинки, контоще подсладят твоите любовни нощи!

ВИДЕО
КУНГ ФУ СЕКС

217608

217626 Пътят ти минава през горещи пустини и смразяващи ледове, за да откриеш обетованата земя за твоето племе Червени Седани.

217627 Всички ще ти завиждат, за това което имаш! Организирай много партита и се наслаждавай на секси маци!!!

217628 Момичета харесват момичета и не се страхуват да застанат пред камера. Ще видите горещи еротични фантазии !!!

ТАМИ
НАД 18
217610

217629 Планът на града е внушителен. Ако си велик войн и строител ще успееш.Слава и пълен сандък с пари ще е твоята награда!

217614 Предизвикателство за всеки любител на ШАХА. Добави още едно супер удоволствие към деня си.

217631 За всички, които очакват да видят нещо повече ... Магията ще те завладее!!!

217632 Играта много наподобява на познатата на всички игра Mortal Kombat

217633 Ти си в ролята на бившия селянин Фудзивара, който сега е лидер на клана на Ниндзите. Време е да използваш уменията си за доброто на Япония!

217634 Неустоимата Парис сега е предВас. Без цензура!

217635 Опитай атмосферата на Испанската Примера Дивизион!

217636 Те са забавни! Те са секси! Забавлявай се като създадеш момичето на твоите мечти!

217637 Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил;-) Това е тъкмо за теб.

ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

125652

125653

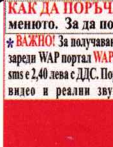
125654

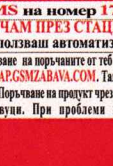
125655

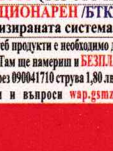
125656

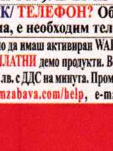
125657

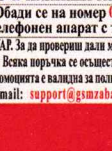
125658

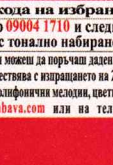

125659


125660

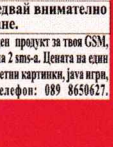

125661


125662


125663



125664



125665

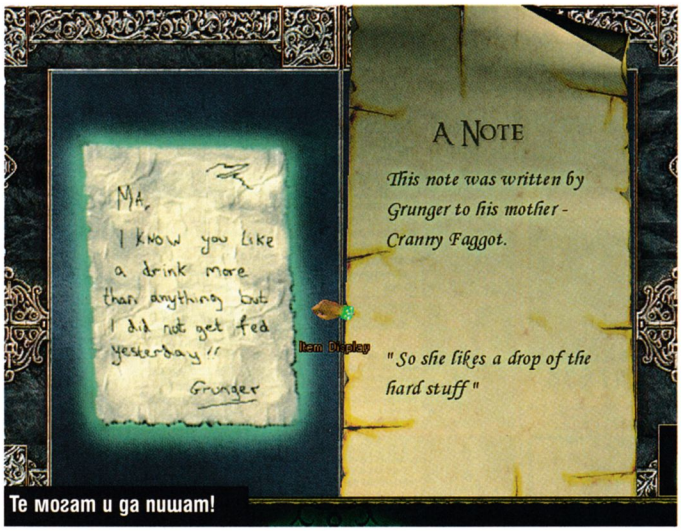
КАК ДА ПОРЪЧАМ?
Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089). В SMS-а напиши кода на избрания продукт.
КАК ДА ПОРЪЧАМ ПРЕЗ СТАЦИОНАРЕН /БТК/ ТЕЛЕФОН? Обади се на номер 09004 1710 и следвай внимателно менюто. За да ползваш автоматизираната система, е необходим телефонен апарат с тонално набиране.
* ВАЖНО! За получаване на поръчаните от теб продукти е необходимо да имаш активиран WAP. За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, зареди WAP портал WAP.GSMZABAVA.COM. Там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ демо продукти. Всяка поръчка се осъществява с изпращането на 2 sms-а. Цената на един sms е 2,40 лева с ДДС. Поръчване на продукт чрез 0900417 10 струва 1,80 лв. с ДДС на минута. Промоцията е валидна за полифонични мелодии, цветни картинки, java игри, видео и реални звуци. При проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help, e-mail: support@gsmzabava.com или на телефон: 089 8650627.

Жанр: **Куест**
Издател: **G2 Games**
www.g2games.com
Изисквания: **P 2 GHz, 256 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Лили Стоилова

Смесени емоции

Limbo of the Lost



Те могат и да пишат!

Най-ценният предмет

Процентът игри, които съдържат примамливата думичка "Lost" в заглавието си и се числят към куест жанра, отново започна да се увеличава. Тук обаче ефектът е многопластов. Преплитат се търсенето на изход от безкраен смрадлив лабиринт и издирването на уникална по рода си книга със значение за цялото човечество. От друга страна често-често се уповавате на изпитания с времето любим подход в куестовете, наречен pixel hunt :-(. Вашето търсене пък се сблъсква с чуждите търсения до такава степен, че дори попадате на немощен човечец, погълнат от това да търси себе си... физически. Няма да изпадам в подробности и за любопитните куестове, изследващи най-труднодостъпните кътчета в ушите на нечовеците. Можете сами да научите всичко, свързано с това.

Дрън, дрън та пляс

Вие сте (оспоримо) младият капитан Briggs, запокитен в местенце, силно наподобяващо представите му за предверие на ада. Всъщност, оказва се, че той е пешката, която мнозина искрено се надяват да се превърне в царица в една мащабна игра с големи залози. Братята Предопределеност и Съдба се срещат в решителен двубой, за да докажат кой е крив и кой е прав. Дали участта на хората е в техни ръце или зависи от Предопределеност. И докато лошкото призовава своите тъмни слуги, Съдбата доверява всичко във ваши ръце.

Разцъкване

Играта се състои от 6 глави (пет + пролог), всяка от които е много различна като усещане. Ще минете през подземия, лабиринти, зандани, канализации и прочие. Най-готиното е, че авторите не са се подвели да правят някакви dark страхотии - просто нямаше да им се получи. Напротив - мрачната атмосфера е добре балансирана с къде уместно, къде не съвсем чувство за хумор. И ако диалозите не бяха убийствено дълги и с невъзможност за прекъсване, щяхме да се насладим дори повече на забавните проблясъци тук-там. Иначе

персонажите са готини

И изненадват. Ще ви спомена например моя фаворит с името Cranny Faggot, който всъщност е нещо като вещица-майка на един от лошковците. И докато се бори с алкохолизъм и готвене, женицата похотливо подсвирва след трибуквието ви. Така че пазете си гърба - какво ли не се случва в тия подземия :-P. Но да се върнем към играта - навсякъде ще се уповавате на четирите действия, с които са ви дарили създателите - Take, Examine, Action и (почти безполезното) Sense. Пъзелите са предимно свързани с инвентара ви. Играта е класически point 'n click куест, решен изцяло в 3D вариант (срещу което ще възнегодувам малко по-късно). Има нещо супер готино и зарибяващо в геймплея за фенове на жанра. LOTL носи адски успешно атмосферата на игрите от разцвета на куестовете и дори пробуди някаква носталгия у мен, редом с радостта от замисъла на приключението. Именно това обаче се превръща и в основната слабост на играта. Визията например също е допотопна и „изцяло решената в 3D" игра всъщност разчита на супер дървена графика, която дразни дори моите непретенциозни за такива неща очи. Но може би е просто резултат от гонитбата на бляна „класически куест".

RONI SIZE REPRESENTING NEW FORMS² IN EXCLUSIVE DJ SET

LOCAL SUPPORT BY H.M.S.U. CREW: KONSPIRATOR, COOH, MOCKS, OGONEK, TARGY, ACIDTRIP, EXO

http://klasika.hmsu.org

ПРОДАЖБАТА НА БИЛЕТИ СТАРТИРА ОТ 28.МАРТ.2008 В МАГАЗИНИТЕ: CORPORIDE (УЛ. ХАН АСПАРУХ 53, СОФИЯ), VISION (БУЛ. МАРИЯ ЛУИЗА, СОФИЯ), DUKAN MELOMAN (УЛ. 6-ТИ СЕПТЕМВРИ 7А, СОФИЯ), BREAKPOINT (УЛ. ГУРКО 72, СОФИЯ)

ПЪРВИТЕ 500 БИЛЕТА - 15 ЛВ. // СЛЕДВАЩИТЕ ЩЕ БЪДАТ НА ЦЕНА ОТ 20 ЛВ. // НА ВХОДА - 25 ЛВ. //
СПЕЦИАЛНА ЗОНА (ПРОДАЖБА ОТ 1.МАЙ) - 30 ЛВ. //СПЕЦИАЛЕН ЗОНА (НА ВХОДА) - 35 ЛВ.
КРАЕН СРОК ЗА ПРОДАЖБА НА БИЛЕТИ - 16.МАЙ.2008

ОНЛАЙН И ЗА ОСТАНАЛАТА ЧАСТ ОТ БЪЛГАРИЯ, ЧРЕЗ РАЗПРОСТРАНИТЕЛСКАТА МРЕЖА НА: WWW.TICKETPRO.BG

TICKETPRO

Жанр: **Аркада/Екшън**
Издател: **KOEI**
www.koei.com/whoisorochi
Изисквания: **P 1.6 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, X360, PS2**
Мултиплейър: **Разделен екран**

Борис Цветков

Някой трябва да обясни на KOEI, че PC-то не е PS2...

Warriors Orochi

Не ви е ясно какво става? Просто попмайте клавишите!

Аз съм Хатори Ханзо! Аз съм нинджа майстор, велик боец и доста... доста притеснен. Могъщият демон Орочи, наш трижди проклет смъртен враг, разпори реалността и събра в един свят воините от периодите на Трите Кралства и на Воюващите Провинции. Направи го просто така, за собствено забавление, за да намери достоен противник и да тества силите си. Безчет вече паднаха пред неговото могъщество, никой още не е успял да го спре. Но не това е основният източник на тревогите ми. Всеки път, когато армията ни влезе в сражение, имам чувството, че някаква нова сила наднича иззад рамото ми и направлява движенията ми, моите и на другарите ми. Понякога дори ми се струва, че с периферията на зрението си зървам странен човек в странна стая, който държи в ръка съдбата ми. Но най-много ме безпокои гласът, ту пълен с гняв, ту с отчаяние, защото него чувам ясно. Значението на много от думите, който изрича, остават неразгадаеми за мен, но и дори така душата ми потръпва. Затова ще ви предам речта му слово по слово. Защо в тая игра няма и една дума на японски, роптаеше гласът, а английското озвучаване е толкова некадърно? А тая музика, макар и донякъде заразна и надъхваща, изобщо не пасва на обстановката. Айде, размазаните текстури ги разбирам, конзолен порт е това, ама как пък няма поддръжка на широкоекранни резолюции? Сплитскрийн мултиплейър? Чушки! Камерата е толкова близо, че кат ми цепнат екрана,

съвсем нищо не се вижда

А контролът? Гати мизерните настройки! Мишката никаква я няма, клавиатурата що-годе бива, но си трябва геймпад за игра като хората. Уф-ф-ф... След тази неразбираема тирада гласът изчезна, с което и бойното поле замря вцепенено. Стоях така, а пред мен се простираха легионите от противници, всички изглеждащи подозрително идентично, с изключение на офицерите. Не знам защо, но усещах, че това е гледка, която виждам не за първи път. Времето отново потече, гласът се върна. Та, какво правих сега? Налагах трите бутона за атака като смахнат и

клах стотици едно-образни противници

и тук-таме някой офицер и... а, да – трябва да стигна до другия край на бойното поле, че ако оня некадърен идиот пак го утрепят, отново ще трябва да преигравам нивото. Аре бе, Ханзо, охлюв такъв, язди по-бързо, че инак ще те сменя с някой друг персонаж! То не че е твоя вината, де. Кой садист ги направи така тия сценарии, че да сечеш безпроблемно през безброй врази, а после да губиш, само защото изведнъж се оказва, че трябва да си на другия край на бойното поле, а проклетият крантав кон се разхожда в тръс и отказва да галопира? Бе аз могъщ пълководец ли съм или куриерска служба?

Изобщо, защо го играя това?

Набързо скалъпен порт. С дружка двама не можем да седнем, защото като се раздели вертикално екранът, съвсем нищо не се вижда. Историята е плитка. Зрелищните комбота също омръзват, като ги повториш няколко хиляди пъти. Да развиваш персонажите между мисии и да избираш екип от трима, които ще водиш в битката, не е лошо, ама...
Това си е игра, която става, само ако искаш да циклиш с единствената мисъл какъв е най-оптималният път по картата, за да изкормиш всичката опозиция. Е, заклетите фенове на Dynasty Warriors и Samurai Warriors няма да бъдат разочаровани, защото на практика Warriors Orochi е още от същото, събирайки лицата от двете поредици на едно място. Проблемът обаче е, че сега за това нещо трябва да пиша ревю. И откак изрече тези последни думи, гласът не се е завръщал...

КАКВО ДА ОЧАКВАМЕ СЛЕД

CES, MOBILE WORLD CONGRESS и CEBIT 2008

CES
Брой участници: >2700
Брой посетители: 140 000
Изложбена площ: 172 000 M2

CeBit
Брой участници: 5845
Брой посетители: 495 000
Изложбена площ: 500 000 M2

MWC
Брой участници: >1300
Брой посетители: 55 000
Изложбена площ: 29 000 м2

ТЕНДЕНЦИИТЕ И ТОП ПРОДУКТИТЕ В ТЕХНОЛОГИЧНИЯ БРАНШ ЗА 2008 Г.

САМО В СПЕЦИАЛНОТО ИЗДАНИЕ ЩЕ ОТКРИЕШ НАЙ-ВАЖНОТО ОТ НАЙ-ГОЛЕМИТЕ ИЗЛОЖЕНИЯ ЗА ТЕХНОЛОГИЧНИ ПРОДУКТИ.

НЕ ПРОПУСКАЙ ПЪЛНОТО ОТРАЗЯВАНЕ НА CONSUMER ELECTRONICS SHOW (7 - 10 ЯНУАРИВ ЛАС ВЕГАС), CEBIT (4-9 МАРТ В ХАНОВЕР) И MOBILE WORLD CONGRESS (11-14 ФЕВРУАРИ В БАРСЕЛОНА)!

ТЪРСИ В ЦЯЛАТА СТРАНА ОТ 15 АПРИЛ 150 СТРАНИЦИ ЗА 3.95 ЛВ.

Пролетен продуктов каталог

на списание HiComm

www.hicomm.bg hiend publishing

Пламен Димитров

Страх и омраза в DooM 3

SourceForts [Half-Life 2]

SourceForts [Half-Life 2]

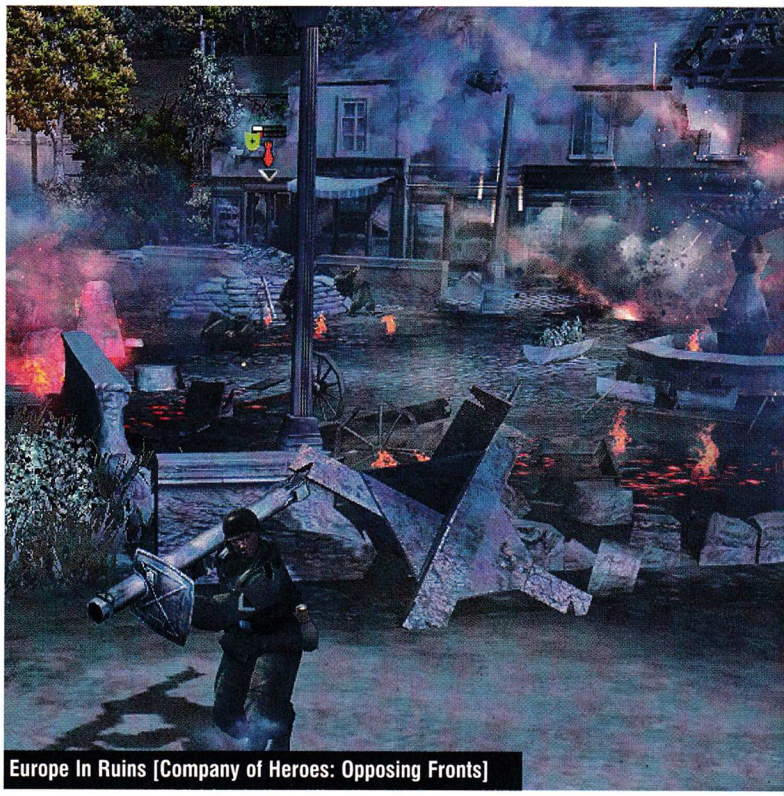
http://www.sourcefortsmod.com
Статус: Бета

Креативността явно е основната предпоставка за създаването на повечето Half-Life 2 модове. Неоспоримата гъвкавост на енджина позволява с него да се прави какво ли не, така че времето, в което Counter-Strike се смяташе за върха на артистичната мисъл, е невъзвратимо останало в миналото. SourceForts взема една добре позната стара идея – Capture the Flag режима, познат ни от не знам колко време, и му придава неочаквана въртка. Преди всеки рунд двата отбора трябва да построят свои укрепления, които максимално да затруднят задачата на противниците, опитващи се да стигнат до флага (всъщност е топка). След това следва "бойната фаза", която е повече или по-малко стандартна. След нея отборите отново могат да заздравят и поправят фортификациите си, и така нататък все в този дух до пълна победа. Признавам, че идеята е доста свежа – точно от такива неща се нуждаят разработчиците на многомилионните игри, ако не искат да се чудят защо лъскавата им джитка си стои по рафтовете в магазините и никой не си прави труда дори да я сваля от интернет.

Europe In Ruins [Company of Heroes: Opposing Fronts]

http://www.europeinruins.com0
Статус: Готов

Europe In Ruins плува в неизследваните води на мистичния засега жанр MMO-RTS.
Тази своеобразна terra incognita на гейминга вероятно ще става все по-популярна в бъдеще, но засега трябва да се примирим, че ще играем WoW и C&C3: Kane's Wrath поотделно.
Авторите на тази модификация обаче са хвърлили доста усилия в проекта си, за да могат да сложат своя звезда на геймърската алея на славата, когато този жанр стане номер едно. Малко вероятно, но все пак...
За да поцъкате на Europe In Ruins, първо трябва да се запишете на сайта на създателите й, откъдето започва целия екшън. След като изберете на чия страна ще се сражавате – Съюзниците или Нацистите – ще получите определен брой точки, с които ще можете да съставите първия си отряд. Тимовете не са предварително зададени и можете да си ги сглобите, както намерите за удачно.
После настъпва моментът да се включите в голямото меле, като след всеки изигран сблъсък резултатът се изпраща пак до същия сайт, където получавате допълнителни точки в зависимост от представянето ви. Концепцията е доста усукана и отначало няма да ви е лесно да разберете кое как се прави, но стабилното комюнити, създадено около мода, със сигурност ще ви удари едно рамо. След като ви удари един по врата, защото загрявате бавно, разбира се.


Europe In Ruins [Company of Heroes: Opposing Fronts]

Shamblers Castle [Doom 3]

Shamblers Castle [Doom 3]

http://www.monster-clip.com
Статус: Готов

Носталгията е интересно нещо – шамаросва те, когато най-малко очакваш. Носталгията по старите игри дори още повече: не сте ли се ядосвали, когато много ви се прииграе някоя стара джитка, но тя просто отказва да тръгне на новата ви XP/Vista машина? В повечето случаи си оставаме с пръст в уста, но понякога на помощ идват модърите.
Doom 3 е особена игра – или я обичаш, или я мразиш. Което е странно предвид родословното ѝ дърво, започващо още от самата зора на екшъните от първо лице и по-специално от Wolfenstein 3D и Quake. А Quake беше съвсем друга бира. Да не го харесваш означаваше изобщо да не обичаш жанра. Но в днешния презадоволен с клонинги свят като че ли забравихме за неговото съществуване.
В тази връзка Shamblers Castle е един приятен повей от миналото. Старите куейкъри веднага ще се почувстват в свои води. Този мод се състои само от една карта, която не е копие на някое от нивата в Quake, но определено носи същата атмосфера. Ще си припомните и много от оръжията от едно време, както и чудовищата, срещу които ги използвахме. За по-младите играчи преживяването вероятно няма да е нищо особено, защото основната идея си остава "тичане и стрелба". Но това не пречи да пробвате тази кратка, но иначе качествена модификация.

Asylum [Command&Conquer: Tiberium Wars]

Asylum [C&C: Tiberium Wars]

http://www.asylum.slipstreamproductions.net
Статус: Незавършен

Както неведнъж сме отбелязвали в различни ревюта, бъдещето се очертава като тотална гадост.
Ако собствената ни планета не ни види сметката, то от някъде изневиделица ще се появи мистериозна, но при всички положения добре въоръжена, извънземна раса, която ще се опита да ни изсели, за да изконсумира ценните ни природни ресурси (ало-о-о, извънземните – какви ресурси, то нищо не остана...). Такъв е случаят и във вселената на Asylum, където човешките армии от Colonial Guard и 74-та Marine Expeditionary Unit водят опустошителна война срещу неизвестно откъде пръкналите се Saiphan през мрачната 2437 година.
Проектът все още е в ранна фаза на разработка, но изглежда обещаващо, а и е базиран на платформата на една от най-солидните стратегии в последно време. Войната няма да се води на изстрадалата ни Земя, а на колонията Tau1 Gruis, като различните фракции ще използват напълно различни единици и стратегии.
Авторите твърдят, че стилът на игра с хората няма нищо общо с този при извънземните - като започнем от събирането на ресурси до самите битки.
Колониалната гвардия например ще трябва да завзема и защитава определени точки по картата, докато Saiphan просто ще помитат всичко по пътя си и така ще събират плодове за бронираните си сокоизстисквачки. Как точно ще работи всичко това, не е ясно, но се надявам идеята да не пропадне като един от предишните проекти на същия екип, а именно злополучния Halogen. Ако не друго, то поне ще е жалко пропиляване на енджин.

Chase The Chicken [Unreal Tournament 2004]

Chase The Chicken [UT 2004]

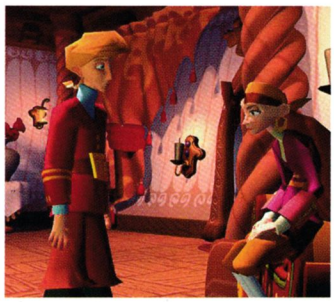
http://www.chasethechicken.com
Статус: Готов
Това е мод, в който влизате в кожата на пиле, което бяга от гневен готвач, за да си спаси перушината. Защо го включвам в подборката ли? Защото мога! Ха-ха!

Това е за този месец. И този път не липсват интересни проекти, което пък ме наведе на друга мисъл – няма ли български модове? Със сигурност има: ако смятате, че сте създали нещо, което да смае мод-сцената, пратете ни го за тест - току виж още повече хора научили за творението ви от страниците на списанието. Кой знае, може някъде сред нас да се крие някой потенциален Питър Молиньо...

Лили Стоилова

Погледни зад теб! Триглава маймуна!

Monkey Island



Ако обожавате състезанията по надпляване, можете да задържате дъха си за 10 минути и знаете, че думата „Orange" не се римува в английския език, вече сте добре запознат с поредицата Monkey Island (или просто сте човек с голям потенциал, прекарал живота си в пещера ;)).

Гайбръше, Гайбръше...

Всичко започва през 1990г., когато русолявият ентусиаст с големи амбиции и малки мускули на име Гайбърш Трипууд за пръв път простее чаровно в The Secret of Monkey Island. Още тогава играта става нечовешки популярна. Следват три продължения, където пиперливият и нестандартен хумор, както се и очаква, е постоянна величина. Създателите не се ограничават с героите, техния свят или епоха - често на прицел е съвременната поп-култура. Никой не е пощаден...

Няма не искам, няма недей

Историята, която вързва четирите части заедно, е лесносмилаема - едно добро, но залупено на пръв поглед момче, една красива губернаторка, един гниещ капитан-зомби. Разбира се всички представители на мъжкия пол са влюбени в красивото момиче и ето ви я интригата. Оттук се почва една борба кой да й надене халка. На пръста.
С развитието на историята, развиваща се в цели 4, както казах, части, нашето момче трупа кураж, нахалство и оригиналност. В крайна сметка разбира се печели девойката. Но дори след медения месец на Триипууд и Илейн, злият ЛиЧък се появява отново (а вие какво си мислехте?!).
Това обаче би било едно еднопластово разглеждане на наистина пъстрата картина в тази поредица. Светът на MI е пълен, че чак се пръска по шевовете, с оригинални персонажи, с идиотични дилеми и грозни физиономии. И вие обикновено се намесвате, за да влошите нещата още повече. Но нека не говорим за вечно страдащите хорица, подлъгали се да ви станат екипаж. Или за умишлено излъганите минувачи, които имат наглостта да не са чували за вас. Истинско постижение мисля, са канибалите, обърнали се към вегетарианство...

Johnny Depp, Jack Keane, кой е следващ?

След като четвъртата част излезе през 2000 г. обаче, настана тишина. Макар и всички да сме с посинели пръсти от стискане с идеята всичко това да е затишие пред буря, и да има пета част на играта, засега все още не сме видели нещо подобно. За сметка на това на пазара се появиха заглавия като Jack Keane, силно наподобяващи MI или дори игри по небезизвестните карибски пирати. Прилика би могла да се отдаде и на факта, че и двете заглавия (MI и POTC) черпят вдъхновението си от един от атракционите в Disneyland. Истински поклон пред MI обаче са вуду магьосницата с буркана с пръст от втората част на Карибски пирати, използваният като лодка ковчег и най-вече репликата на Джак „Look! An Undead Monkey!" Освен големия интерес към играта, множащите се клонинги, споменаването на договор, в който Гайбръш е обвързан за поне пет части на приключението (в четвъртата), обаче има и друго, което ме кара да си мисля, че наистина може и да има ново продължение.
Всъщност тайната на Monkey Island така и не се разкрива в никоя от частите. И докато има намеци за това, че тя може да е това или онова, създателите в крайна сметка отричат и сами казват, че ще ни я покажат един ден.
Надяваме се преди 2015 г.

HARD TRUCK APOCALYPSE

Натисни педала на газта и поеми към съдбата си!

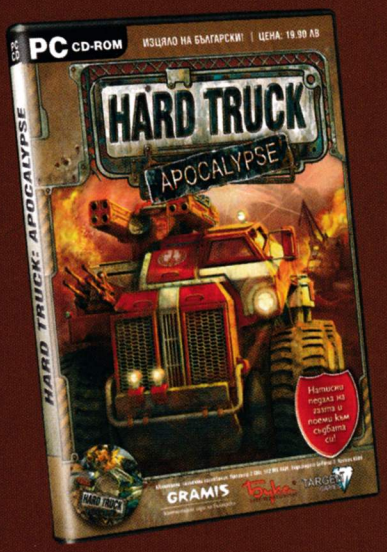
Пет основни модела камиони

Богат арсенал от над 30 различни оръжия

Множество врагове и един титаничен финален сблъсък

Произволно генериращи се предизвикателства

Забележителна 3D графика и специални ефекти



ИГРИТЕ НА GRAMIS МОЖЕ ДА НАМЕРИТЕ В: GERMANOS, OMV, ALEXANDRA VIDEO, METRO, PULSAR И МАГАЗИННАТА МРЕЖА

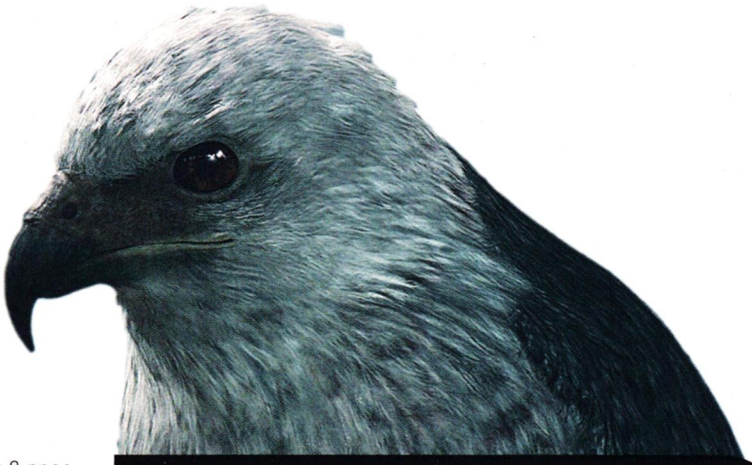
GRAMIS

компютърни игри на български

Владимир Тодоров

Пътят към перфектното покушение

Assassin's Creed



Искате ли да убивате по ефектния начин, показан в прословутия трейлър на Assassin's Creed? Ако отговорът е "да", ще трябва внимателно да изучите всяка тънкост в геймплея на играта. Знам, че на много от вас едва ли им се занимава, така че не берете грижи. Но ако сте от другата група хора, за които перфекционизмът е естествен начин на живот, в този гайд ще откриете всичко необходимо, за да станете съвършеният асасин и да превърнете всяко едно покушение в същинско произведение на изкуството.

I. Вашето поведение

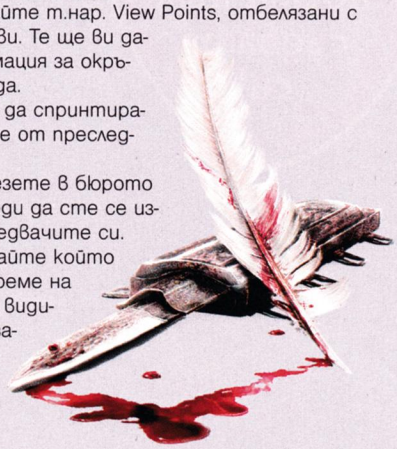
Първото нещо, което трябва да имате предвид, преди да се пуснете на Assassin's Creed е, че това не е стелт игра. Макар и да има подобни елементи, вплетени в геймплея, те изглеждат по-скоро изкуствени и ненужни. Ако имате желанието и търпението, наистина може да избиете всички, без никой да ви забележи, но това ще направи прогреса ви изключително бавен и монотонен. Още повече – никой не ви възнаграждава по какъвто и да било начин, ако успеете да елиминирате жертвата си безшумно.
Assassin's Creed разделя действията ви на два вида – социално приемливи (Low Profile) и социално неприемливи (High Profile). Работата е там обаче, че последствията за непристойно държание, са твърде малки, което прави придържането към Low Profile често ненужно. Когато тичате като идиот из града и се катерите пред очите на хората, ще чувате техните възклицания и забележки. Но те няма да направят нищо по въпроса, ако градът не е под тревога (обикновено след покушение).
Войниците пък ще се обърнат против вас, само ако направите нещо тъпо от типа да се блъснете в тях или да убиете някого показно пред очите им.
Добра идея е да спасявате гражданите из градовете, когато имате тази възможност. Те ще ви се отблагодаряват като на тяхно място ще се появяват или Vigilantes, които ще спират преследвачите ви, когато се опитвате да избягате, или учени, които ще ви помагат да се промъквате незабелязано до определени места в града.

II. Въоръжението

Алтаир разполага с пет основни оръжия, които може да използва срещу своите противници.
1. **Юмруци** – едно от най-голямото преимущество на юмруците ви е, че може да си служите с тях навсякъде. Не само в тъмните алеи на градовете. Войниците няма да реагират, когато решите да вкарате няколко тупаници на някого.
Имайте предвид това, когато се налага да разпитвате конкретни лица. От друга страна обаче, разхождащите се наоколо разбойници с радост ще се включат към мелето. А те удрят силничко.
2. **Скритата кама** – това е основното оръжие, с което ще извършвате покушенията. В Low Profile с него може да елиминирате нищо неподозиращите си противници дори в средата на някоя тълпа. След това обаче ще трябва да се отдалечите от трупа максимално бързо, защото подозрението ще падне директно върху вас. Използването на камата в High Profile си е чисто перчене и веднага

Общи съвети

- Не забравяйте, че може да мятате противниците от покривите.
- Винаги има начин да достигнете върха на някоя сграда. Така че не се отказвайте – катерете се до последно.
- Докато сте в Кралството, галопирайте на воля. Няма особен смисъл да спирате и да използвате Blend край войниците, тъй като те посмъртно не могат да ви настигнат, докато сте на коня си.
- Изпълнявайте всички зададени мисии. Те малко по малко ще допринасят за увеличаването на вашата кръв.
- Понякога, след извършването на определено разследване, е възможно да получите карта, която да речем описва пътя, по който патрулират дадени войници. Влезте в менюто и я разгледайте, преди да извършите следващото покушение.
- Внимавайте да не блъснете хора, които носят стомни или сандъци. Това много лесно може да ви издаде край по-бдителните войници.
- Контраатаката ще бъде основната ви бойна маневра - използвайте я винаги, когато можете.
- Ако искате да отвлечете вниманието на хората, убийте някого безшумно и се отдалечете от него. Скоро всички в района ще се скупчат над трупа.
- Щом видите, че скупчили се на едно място птици отлитат, когато се приближите към тях, това означава, че оттук може да изпълните прословутия си скок на вярата.
- Можете да се криете на четири основни места – пейка (но само, ако има седнали хора на нея), купа сено, учени и малките градини по покривите.
- Винаги изкачвайте т.нар. View Points, отбелязани с орел на картата ви. Те ще ви дават ценна информация за окръжаващата ви среда.
- Не забравяйте да спринтирате, докато бягате от преследвачите си.
- Не може да влезете в бюрото на асасините, преди да сте се измъкнали от преследвачите си.
- Винаги натискайте който и да е бутон по време на кътсцена, когато видите, че по екрана започват да се появяват разсейки. Ще ги познаете, щом ги видите.



ще привлече вниманието към вас, но върши работа, когато искате да убиете бягащи цели.
Не забравяйте, че може да използвате камата, за да убиете на мига падналите по една или друга причина на земята врагове.

3. Метателни ножове/къс меч

Ножовете са най-доброто оръжие срещу неподвижни противници и най-вече – срещу множеството стрелци по покривите. Техният брой обаче е ограничен. Щом ги изхабите, издебнете някой разбойник по улиците и го пребъркайте, без да ви усети. Така ще възстановите техния брой. Имайте предвид, че някои противници, като тамплиерите и целите, предвидени за покушение, няма да умрат от един-единствен нож. В близък бой метателните ножове изпълняват ролята на къс меч. Успеете ли да изпълните контраатака с него, почти винаги жертвата ви ще падне мъртва на земята.

4. Дълъг меч – това е оръжието, което ще се наложи да използвате най-често. Особено, когато сте обградени от повече противници, тъй като може да поразява по няколко наведнъж. Той предлага и отлична защита, тъй като ви позволява да блокирате вражеските атаки.
Контраатака с него обаче не винаги ще доведе до моментално убийство. Но понякога имате възможност да довършите атаката. Ако Алтаир удари с юмрук противника си и той коленичи пред вас за секунда, без анимацията да е свършила, това означава, че трябва светкавично да натиснете бутона за атака, за да го елиминирате.

III. Покушенията

На практика няма никакво значение по какъв точно начин ще убиете т.нар. босове. Но ако изпитвате някакви трудности с елиминирането им, следващите редове са специално за вас.

1. Tamir - Дамаск

Когато откриете Тамир, той ще убие един от подчинените си. Натиснете веднага копчето за Blend. Една просякиня ще започне да ви тормози, но рано или късно ще се откаже. Най-лесният начин да елиминирате Тамир, е като застанете зад гърба му и да използвате камата си.

2. Garnier de Naplouse - Акра

Има два начина да влезете в болницата – с учените (ако сте спасили съответния гражданин) или през покрива, използвайки малката постройка в североизточната част. След края на кътсцента, влезте в болничното отделение с помощта на Blend. Бъдете изключително внимателни, тъй като охраната е особено бдителна. Не е трудно да издебнете Гарние в гръб, но в болницата е пълно с луди. Блъснат ли ви, ще разкрият прикритието ви. Затова се старайте да ги избягвате. В противен случай ви чака тежка битка.

3. Talal - Йерусалим

Талал е хитър и щом го откриете, ще ви вкара в капан и ще хукне да бяга. Най-лесният начин да го елиминирате, е като спасите всички граждани в района. По този начин те ще се превърнат във Vigilantes и рано или късно ще го спрат. След това от вас се изисква просто да го убиете. В противен случай може да прекарате доста време в отчаяни опити да го настигнете из улиците на града.

4. Abu'l Nuqoud – Дамаск

След като настане хаос и хората около вас започнат да умират от отровното вино, е време за действие. Можете да се покатерите по фонтана (макар че стрелците ще се постараят да ви попречат) и оттам да скочите към колоните, за да се доберете до балкона. Абу ще започне да бяга, но рано или късно ще се натъкне на Vigilantes, ако сте спасили всички граждани, които ще го спрат и ще ви помогнат да извършите покушението.

5. William de Montferrat - Акра

След разговора си с Ричард, Уилям ще се отегли към покоите си. Той е ядосан и ще накаже един от войниците си за неподчинение. Изчакайте го да свърши с речта си. Покатерете се на стената на форта и застанете над него. Сега той е с гръб към вас. Слезте изключително внимателно и изпълнете своето безшумно убийство.

6. Majd Addin - Йерусалим

Използвайте учените, за да се доберете колкото се може по-близо до жертвата си. Те ще ви помогнат преминете покрай войници-

те и ще ви отведат директно зад гърбовете им. Натиснете blend. Внимавайте Адин да не види. В противен случай охраната му ще ви нападне. За ваше щастие целта ви ще обърне гръб към тълпата в определен момент от речта си. Тогава е вашата златна възможност. Покатерете се на платформата и го убийте.

7. Sibrand - Акра

Корабът на Сирбанд е най-големият на пристанището. Покатерете се от външната му страна. Изчакайте целта си да отиде на кърмата. Оттам ще изстреля няколко стрели във въздуха, след което ще се насочи отново към палубата. Убийте Сирбанд, преди да се е върнал край двамата охранители.

8. Jubair Al Hakim - Дамаск

За ваше нещастие всички около целта ви са облечени по един и същи начин и на пръв поглед ще ви бъде трудно да разпознаете кой точно е Хаким. Ако използвате своя орлов поглед обаче, ще видите, че само жертвата ви е оцветена в жълто, докато останалите са червени. Освен това Хаким почти винаги отива в най-южната част на картата, за да гори книгите. Покатерете се на покрива и се спуснете зад гърба му. Използвайте скритата си кама.

9. Robert De Sable - Йерусалим

В момента, в който влезете в гробището, Робер ще ви забележи и след службата ще ви нападне наред с всички войници около него. Единственото, което може да направите, за да улесните живота си, е предварително да елиминирате стрелците по покривите. Най-добрият ви шанс срещу него е да го повалите на земята и да използвате камата си. Ако войниците ви пречат твърде много, покатерете се нависоко и ги размятайте.

10. Robert De Sable – Арсуф

След срещата ви с Робер и Ричард ви очаква една наистина трудна и дълга битка. Преди да се изправите срещу последната си жертва, ще трябва да елиминирате приблизително една дузина тамплиери, които ще ви нападнат наведнъж. Тези, които нямат шлем, са по-лесни. Елиминирайте ги първи с комбо атака. Щом всички тамплиери загинат, самият Робер ще се изправи срещу вас.

Най-лесният начин да го елиминирате, е да го съборите на земята и да забиете камата си във врата му. Опитайте се да направите така, че той да застане между вас и някоя стена. След това го хванете и го замерете към нея. Успеете ли, той ще падне, а от вас е изисква да го убиете колкото се може по-бързо.

11. Битката с Муалим

Първа фаза. Преди да се изправите срещу самия Муалим, ще трябва да победите наведнъж всичките девет души, които избихте от началото на играта досега – от Тамил до Робер. За ваше щастие една контраатака е достатъчна, за да ги убиете.

Втора фаза. След това Муалим ще се размножи на множество муалимчета. Използвайте орловото си зрение, за да разберете кой е истинският измежду тях. Той е оцветен в жълто. Убиете ли го, битката свършва.

Трета фаза. Накрая ще се изправите и срещу Муалим. Тук идеята е проста. Използвайте контраатака. Ударите ли го, той ще изчезне и ще се материализира на друго място на картата. Повторете това няколко пъти. Не забравяйте обаче, че ако той ви удари пръв, ще ви убие на мига.

Четвърта фаза. Рано или късно Муалим ще престане да изчезва. Това означава, че е време за последната фаза от битката. Той е труден боец, но ако успеете да го свалите на земята и да забиете камата във врата му, сражението ще свърши бързо и безболезнено.

cheat line

По всяко време и място бъди неуязвим, имай всички оръжия и амуниции или снабди с ресурси кралството си.

За да получиш чийт, изпрати SMS с кода на играта на

номер 1915

(за абонати на мобилните оператори)

Цената е 1.20 лв. с ДДС.

За проблеми и въпроси:
тел. 0885 524 635 от 10 до 17 ч.

- Чийтовете работят САМО В СИНГЪЛПЛЕЙЪР.
- Чийтовете са за релийз версията на играта. Действието им след нейния ъпдейт, промяна на главни файлове (.exe) не е гарантирано.
- Внимателно препишете подадената от sms-а информация, следейки за малки и големи букви, технически символи и разстояние между думите и символите.
- При указание "Отвори файла xxxxx.ini и промени следните редове" трябва да откриете посочения файл в директорията на играта, след което да го отворите с текстови редактор (Notepad). Уверете се, че файлът не е Read Only (десен бутон върху него - Properties), за да можете да запазите променената информация. Ако е Read Only, "отключете" го преди промяната и след това го "заключете" отново, за да бъде разпознат от енджина на играта.
- При указание "Стартирай играта с параметрите -console (или други)" трябва да кликнете с десния бутон върху стартиращата иконка на играта, да изберете Propreties и да добавите нужния параметър в полето Target след вече въведените (ако ги изтриете, играта няма да се стартира).

A

Age of Empires 2: The Conquerors ... cheat195
Age of Empires III ... cheat196
Age of Mythology ... cheat197
Age of Wonders 2 ... cheat199
Aliens vs. Predator 2 ... cheat201
ArmA: Combat Operations ... cheat237

B

Bionicle Heroes ... cheat187
Bioshock ... cheat224
Blitzkrieg 2 ... cheat189
BloodRayne 2 ... cheat190

C

Call of Duty 2 ... cheat170
Call of Duty ... cheat171
Civilization 4: Beyond the Sword ... cheat222
Codename Panzers: Phase Two ... cheat178
C&C 3: Tiberium Wars ... cheat206
Clive Barker's Jericho ... cheat235
Company of Heroes ... cheat180
Company Of Heroes: Opposing Fronts ... cheat236

D

Dark Messiah of Might and Magic ... cheat158
Delta Force: Black Hawk Down ... cheat161
Devil May Cry 3 SE ... cheat162
Disciples 2: Rise of the Elves ... cheat163
DooM 3: Resurrection of Evil ... cheat165
Driver Parallel Lines ... cheat218
Dungeon Siege II: Broken World ... cheat168

E

Empire Earth 2 ... cheat153
Empires: Dawn of the Modern World ... cheat154
Enemy Territory: Quake Wars ... cheat226

F

F.E.A.R. ... cheat146
F.E.A.R. Perseus Mandate ... cheat 234
Fahrenheit ... cheat148
Far Cry ... cheat149
Freelancer ... cheat151
Frontlines: Fuel of War ... cheat239

G

Gothic 3 ... cheat142
GTA: San Andreas ... cheat143

H

Half-Life 2 ... cheat126
Half-Life 2: Episode One ... cheat127
Half-Life 2: The Orange Box ... cheat230
Half-Life 2: Episode Two ... cheat231
Halo 2 ... cheat215
Harry Potter and the Chamber of Secrets ... cheat128
Harry Potter: Sorcerer's Stone ... cheat130
Heroes of Might and Magic V ... cheat134
Heroes of Might and Magic III ... cheat136
Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death ... cheat137
Heroes Chronicles All ... cheat138
Heroes of Might and Magic IV ... cheat139
Hitman: Contracts ... cheat140

I

Icewind Dale 2 ... cheat124
Imperium Romanum ... cheat241
Indigo Prophecy ... cheat125

J

Jedi Knight: Jedi Academy ... cheat121
Joint Task Force ... cheat122
James Bond 007: Nightfire ... cheat123
Juiced 2: Hot Import Nights ... cheat227

K

Kohan II Kings of War ... cheat119

L

Lego Bionicle ... cheat109
Lego Racers 2 ... cheat110
Lego Star Wars 2: The Original Trilogy ... cheat111
Lego Star Wars ... cheat112
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II ... cheat113
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II – Rise of The Witch King ... cheat114
Lost: Via Domus ... cheat240

M

Mafia ... cheat98
Marvel Ultimate Alliance ... cheat101
Max Payne 2: The Fall of Max Payne ... cheat103
Mechwarrior 4: Vengeance ... cheat104
Medal of Honor: Pacific Assault ... cheat105
Medal of Honor: Allied Assault ... cheat106
Medal Of Honor: Airborne ... cheat225
Medieval 2: Total War ... cheat107

N

Need for Speed: Underground ... cheat91
Need for Speed: Most Wanted ... cheat92
Need for Speed: Carbon ... cheat93
Neverwinter Nights ... cheat95
Neverwinter Nights 2: Mask Of The Betrayer ... cheat228
No One Lives Forever 2 ... cheat97

O

Overlord ... cheat220

P

Painkiller: Overdose ... cheat233
Prince of Persia 2: Warrior Within ... cheat89
Prey ... cheat90

Q

Quake 4 ... cheat87

R

Rayman: Raving Rabbids ... cheat75
Resident Evil 2 ... cheat80
Resident Evil 3 ... cheat81
Resident Evil 4 ... cheat82
Return to Castle Wolfenstein ... cheat83
Rise of Nations: Rise of Legends ... cheat84
Rise of Nations: Thrones and Patriots ... cheat85
Rome Total War ... cheat86
Rush for Berlin: Rush For the Bomb ... cheat213

S

S.T.A.L.K.E.R. Shadow.of.Chernobyl ... cheat205
Sacred ... cheat44
Scarface: The World is Yours ... cheat45
Secret Weapons Over Normandy ... cheat46
Sid Meier's Pirates ... cheat49
SiN ... cheat51
SiN Episodes: Emergence ... cheat52
Singles 2: Triple Trouble ... cheat53
Snowboard Park Tycoon ... cheat56
Soldier of Fortune 2: Double Helix ... cheat57
Soldier of Fortune: Payback ... cheat232
Soldiers: Heroes Of World War II ... cheat58
Soul Reaver 2 ... cheat60
Spiderman: The Movie ... cheat61
Splinter Cell: Chaos Theory ... cheat62
Splinter Cell: Double Agent ... cheat63
Starcraft ... cheat64
Starcraft: Brood War ... cheat65
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast ... cheat66
Star Wars Knights of the Old Republic 2 ... cheat67
Star Wars: Battlefront ... cheat68
Star Wars: Force Commander ... cheat69
Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption ... cheat71
Star Wars: Republic Commando ... cheat72
Supreme Commander: Forged Alliance ... cheat238

T

Tarzan ... cheat23
Test Drive 6 ... cheat26
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay DC ... cheat27
The Elder Scrolls 4: Oblivion ... cheat28
The Elder Scrolls IV: Oblivion - The Shivering Isles ... cheat204
The Godfather: The Game ... cheat29
The Sims: House Party ... cheat32
The Sims: Makin Magic ... cheat33
The Sims 2: Bon Voyage ... cheat223
The Sims 2: Nightlife ... cheat35
The Sims 2: Family Fun Stuff ... cheat36
The Sims 2: Holiday ... cheat38
The Sims 2: Seasons ... cheat209
Titan Quest: Immortal Throne ... cheat210
Tomb Raider: Chronicles ... cheat38
Tomb Raider: Legend ... cheat39
Two Worlds ... cheat216
Tzar ... cheat42

U

UFO: Afterlight ... cheat211
UFO: Aftermath ... cheat15
UFO: Aftershock ... cheat16
UFO Extraterrestrials ... cheat217
Ultimate SpiderMan ... cheat19
Uplink ... cheat22
Unreal Tournament 2004 ... cheat20

V

Vietcong 2 ... cheat12

W

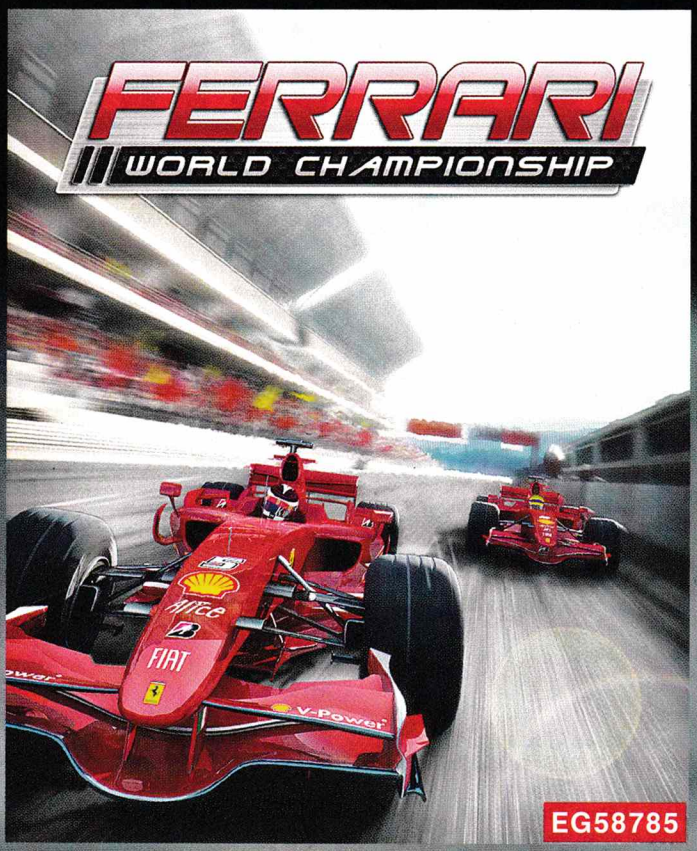
Warcraft 2: Tides of Darkness ... cheat2
Warcraft 2: Beyond the Dark Portal ... cheat3
Warcraft 3 ... cheat4
Warcraft 3: The Frozen Throne ... cheat5
Warhammer 40K Dawn of War ... cheat6
Warhammer 40K Dawn of War: Dark Crusade ... cheat7
Warhammer 40K Dawn of War: Winter Assault ... cheat8
Warhammer: Mark of Chaos ... cheat9
World in Conflict ... cheat229

X

X3: Reunion ... cheat10

Z

Zoo Empire ... cheat11

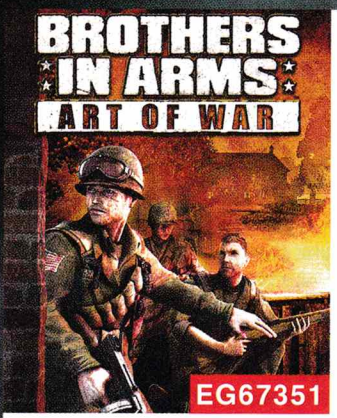


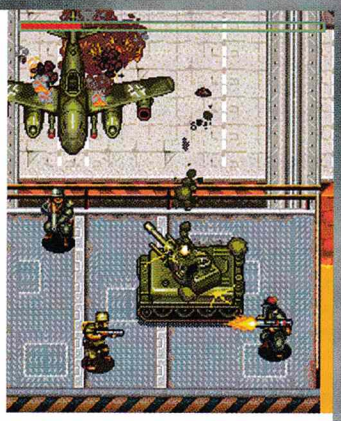
Сезонът във Формула 1 навлиза в разгара си и едва ли има по-добър начин да прекарате свободните си минути с телефон в ръка освен с игра на Ferrari World Championship. Това е един от най-щурите, най-забавни и най-пълноценни автомобилни симулатори, появявали се някога за Java платформата. Играта е посветена на отбора на Ferrari и като следствие ще можете да се състезавате или с Фелипе Маса, или с Кими Райконен. Ако не сте фенове на скудерията, все пак си заслужава усилието да видите детайлното възпроизвеждане на пистите, готиното управление на болидите, както и другите екстри на тази Java игра. Променящите се атмосферни условия са сред бонусите, които геймплеят ви предлага. Докато карате, ще получавате инструктаж от бокса как най-добре да вземете следващия завой и какво препятствие ви очаква. Ако се чувствате неуверени в моторните спортове, можете да настроите играта да ви подпомага при завиване например. След като усвоите тънкостите на болидите във Формула 1, ще можете да избирате между три различни степени на трудност, така че да усетите в пълна степен трътката на високите скорости. В самия бокс пък ще можете да покажете сръчност и да смените гуми и налеете гориво за норматив. Особен бонус в играта е възможността да шофирате ретроболида Ferrari 500 F2 от 50-те години на 20 век. Освен от изометричната гледна точка ще можете да управлявате болида и вътре от кокпита, както е обичайно при автомобилните симулатори за PC или конзоли. Като цяло Ferrari World Championship е един достоен конкурент на всяка автомобилна симулация, излизала през последните години за всякакви платформи. При общия глад за нови F1 приключения това е повече от свежа глътка въздух за феновете с бензин в кръвта.

ОЦЕНКА: 94%

Gameloft
© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

ИЗПРАТИ SMS С КОДА НА ИГРАТА НА НОМЕР 1819 ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ



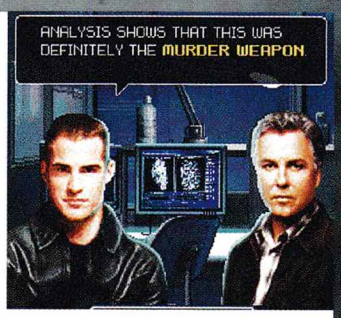


Може би не знаете, но преди няколко години НВО продуцираха много успешния си сериал "Братя по оръжие". Мобилната игра на тема Втора световна война и нашите велики американски момчета спират дъха. Изометричната перспектива, отличната графика и тотално разнообразният геймплей са само малка част от аргументите да си я свалите на мобилния телефон.

Започвате с тест по сръчност - скачане с парашут, след което оцеляване под обстрела на ПВО-то на германците. Продължавате в мисия за прочистване на селца в Нормандия и с мисии като "Свали с нашето ПВО колкото можеш повече бомбардировачи, като внимаваш и за пикиращите изтребители".

Нивата, в които управлявате танк пък, говорят сами за себе си. Като цяло Brothers in Arms: Art of War е уникално зарибяваща и включва часове безспирен гейминг, който ви кара да клатите глава - наистина ли всичко това се случва на екрана на мобилния ми телефон, а на компютърния ми монитор? Специално се препоръчва за феновете на Call of Duty 1 и 2.

ОЦЕНКА: 93%



Когато преди месеци ви представихме CSI-Miami, чистосърдечно авторът на тези редове ви призна, че изиграването на мобилния куест е причина за внезапно породения му интерес към телевизионната поредица. Las Vegas е новото предизвикателство за всички, които изиграха светкавично Miami, както и за всички, които все още не са опитали от благия плезир на разкриването на тежките престъпления. Принципът на игра прилича на класическите куестове от началото на 90-те години. Историята тече в статични картинки, които пресъздават различни сцени от историята. В същите тези картинки се намират вградени и различни улики, интересни предмети, подсказки и откровени доказателства за разкриване на престъплението. Събраният материал на разследването можете да изследвате в лабораторията, което ще ви даде допълнителен повод за размисъл над въпроса "Кой е убиецът". В сравнение с предишната игра за CSI тук ще откриете нови пъзели и загадки. Като цяло обаче и CSI-Las Vegas страда от огромния проблем на предшественика си - играта е практически саморазрушаваща се. Веднъж разкрили загадката, едва ли ще намерите мотив да изиграете същото предизвикателство отново. В реалния живот всъщност това е окей - намирате убиеца и отивате да спите спокойно.

ОЦЕНКА: 90%

FUN4GSM

WWW.FUN4GSM.COM

ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ

ЯКО ЗАБАВЛЕНИЕ СПЕЦИАЛНО ЗА ТЕБ

Посетете нашия WAP сайт FUN4GSM.COM

НАЙ-ДОБРИЯТ НАЧИН ДА ПОРЪЧАШ!

ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 1819 JAVA ИГРА, АНИМАЦИЯ, ТЕМА, ВИДЕО ИЛИ МУЗИКАЛЕН ТОН

ЦЕНА НА 1 SMS КЪМ НОМЕР 1819 2,40 ЛВ. С ДДС ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ. СПИСЪК С ПОДДЪРЖАНИТЕ МОДЕЛИТЕЛЕФОНИ НА: WWW.FUN4GSM.COM

JAVA games

разкрий истината!

Млада жена е намерена мъртва на южен плаж... Присъединете се към криминалния отдел в Маями и водете официалното поучване в мобилната игра по популярния телевизионен сериал.

Внимателно събирайте и използвайте доказателствата, след това ги анализирайте научно в лабораторията.

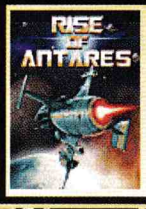
Обединете усилията си с Horatio, Calleigh, Delko и g-р Alexx Woods за да разкриете истината!

Наблюдавайте реакциите на заподозрените докато ги разпитвате и се опитвайте да четете между редовете!

EG89423

ЗА ВСЯКА ИЗТЕГЛЕНА ИГРА ПОЛУЧАВАТЕ ПОДАРЪК ДВЕ ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

екшън

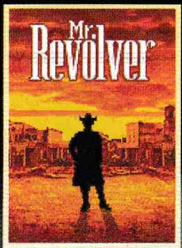


КЕФ НА МАКС!!!

EG79985

ИМАШ ЛИ СИЛАТА И КУРАЖА ДА СЕ ПРИСЪЕДИНИШ КЪМ НАЙ-ДОБРИТЕ БОЙЦИ ОТ АЛФА ОТРЯДА

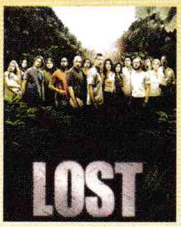
EG33379



ТИ СИ УАЙЪТ ЪРП - ШЕРИФ НА ДОДЖ СИТИ

EG65082

adventure

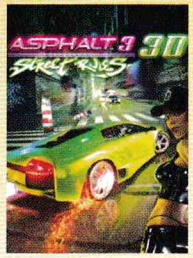


МОБИЛНА ИГРА ПО КУЛТОВИЯ СЕРИАЛ LOST

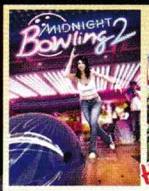
EG28672

sports

ММААНИЯЯ!



EG39608



УЛТРА ЗАБАВЛЕНИЕ!

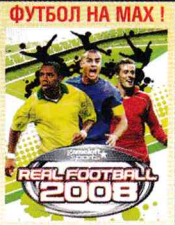
НОВО

EG89650

ПЪРВАТА РЪГБИ ИГРА ЗА МОБИЛЕН ТЕЛЕФОН

EG53433

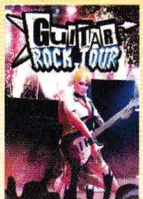
ФУТБОЛ НА МАХ !



EG98302

arcade

ПОЗВОЛИ НА РОКА ДА ЗАВЛАДЕЕ МОБИЛНИЯ ТИ ТЕЛЕФОН!



8 ИЗВЕСТНИ ХИТА:
MESSAGE IN A BOTTLE.
BANQUET.
HART SHAPED BOX.
SMOKE ON THE WATER.
ROCKYOU LIKE A HURRICANE.
HEROES.
HONEST MISTAKE.
AND
RUN TO THE HILLS.

НОВО

EG62116

puzzle

НОВА ИГРА В СТИЛ РОМЕО И ЖУЛИЕТА

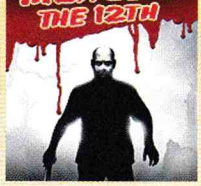
КОЙ ЛИ ЩЕ СПЕЧЕЛИ В БОРБАТА НА ДВАТА РОДА?

НОВО

EG48961

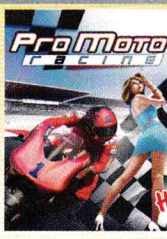
СЪСТЕЗАВАЙ СЕ СРЕЩУ МНОЗИНСТВО ОТ ИГРАЧИ

EG27063



ИЗВЪРШЕНИ СА МНОГО КЪРВАВИ УБИЙСТВА.

EG65621



НОВА ТРЪПКА ОТ ВИСОКАТА СКОРОСТ НА МОТОЦИКЛЕТА ТИ!

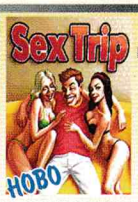
НОВО

EG56412

СТРАХОТНА ТЕНИС ИГРА!

EG93541

sexy



ПОНЕ ВЕДНЪЖ В ЖИВОТ СИ НАПРАВИ ЕДНО СЕКС ПЪТУВАНЕ!

НОВО

EG45358

СЕКС УЧИТЕЛ ПО ДРЕВНИТЕ МАНУСКРИПТИ!

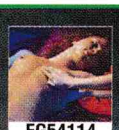
EG71586

© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

BEST of '80
cover tone

A-HA	TAKE ON ME	EG19487	MADONNA	LIKE A VIRGIN	EG70157
ALPHAVILLE	BIG IN JAPAN	EG56224	METALLICA	MASTER OF PUPPETS	EG61034
BAD BOYS BLUE	YOU RE A WOMAN	EG88730	MIKE OLDFIELD	MOONLIGHT SHADOW	EG93704
BANANARAMA	VENUS	EG85696	MODERN TALKING	BROTHER LOUIE	EG74676
BON JOVI	LIVIN ON A PRAYER	EG69037	POINTER SISTERS	IM SO EXCITED	EG27832
DEPECHE MODE	ENJOY THE SILENCE	EG81769	PRINCE	PURPLE RAIN	EG74597
ELTON JOHN	IM STILL STANDING	EG86942	RAY PARKER JR.	GHOSTBUSTERS	EG57362
EURYTHMICS	SWEET DREAMS	EG52647	RICK ASTLEY	NEVER GONNA GIVE YOU UP	EG31225
FALCO	ROCK ME AMADEUS	EG94613	ROXETTE	THE LOOK	EG88078
KIM WILDE	KIDS IN AMERICA	EG47052	SANDRA	HI HI HI	EG20774

теми



EG54114

EG93588

EG73610

EG58219

EG28854

EG65315

EG68205

EG95158

картинки

EG17057

EG16314

EG57039

EG70789

EG16603

EG99208

EG62682

EG62666

видео

EG95843

EG84586

EG82004

EG36310

EG53354

EG68289

Всеки поръчал полифонична мелодия, Java игра, true tone, цветна картинка или анимация, видеоклип или тема, получава FUN продукт абонамент и в продължение на 4 седмици ще получава специалните ни предложения. Абонамента се активира с потвърждаване на поръчката и може да се спре по всяко време с изпращане на SMS с текст STOP на номер 1917. Цената на 1 SMS към номер 1917 за абонати на М-тел - 0.30 лв. с ДДС и за абонати на Глобул - 0.29 лв. с ДДС.

ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ. ИЗПРАТЕТЕ SMS (ЗА ДА ИЗТЕГЛИТЕ ИГРА ИЛИ ТЕМА ИЗПРАТЕТЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛНО 2 SMS-А) НА НОМЕР 1819 (БЕЗ КОДА НА ОПЕРАТОРА ОТПРЕД) С КОДА НА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ. НАПРИМЕР: EG12345. ЗА ДА ИЗПРАТИТЕ ПОРЪЧКАТА НА ДРУГ НОМЕР, ДОБАВЕТЕ ГО НАКРАЯ: EG12345 08YXXXXXXX. ДО НЯКОЛКО МИНУТИ ЩЕ ПОЛУЧИТЕ WAP PUSH ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ ИЛИ ТЕКСТОВ SMS ЗА АБОНАТИ НА ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ С ЛИНК НА КОЙТО СЕ НАМИРА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ. ЗА ПОВЕЧЕ ИНФОРМАЦИЯ И ПОДДЪРЖАНИ ТЕЛЕФОНИ: WWW.FUN4GSM.COM

ЦЕНАТА НА SMS КЪМ НОМЕР 1819 Е 2.40 ЛВ. С ДДС

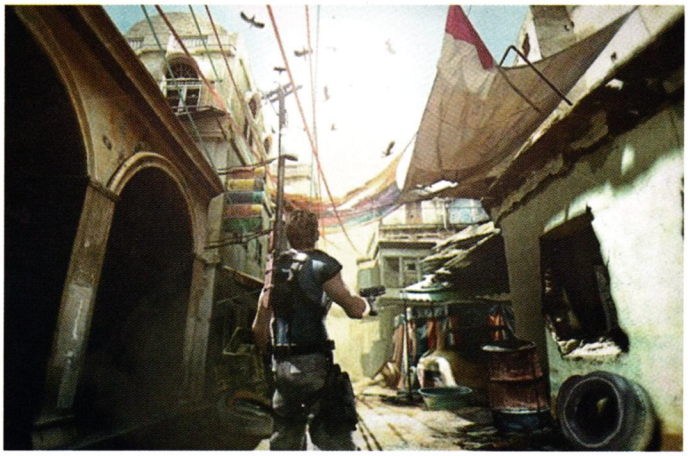
ИЗПРАТИ НА ПРИЯТЕЛ – СЛЕД КОДА НА ИЗБРАНАТА ПОРЪЧКА ДОБАВЕТЕ ИНТЕРВАЛ И НОМЕРА, НА КОЙТО ЖЕЛАЕТЕ ДА Я ИЗПРАТИТЕ

Превю
Жанр: **Екшън, адвенчър**
Издател: **EA Games**
Създател: **EA Games**
Платформа: **Xbox360, PS3**
Играчи: **1-2**
Премиера: **2009**

Ивелин Г. Иванов

Сарсот обещават най-доброто до момента издание от поредицата

Resident Evil 5



Може би е добре да започнем с лошата новина. След спекулациите за премиера, поне за японския пазар, през март тази година, Сарсот обявиха, че всъщност RE 5 ще се появи едва през... 2009-та! Все пак новината далеч не е толкова лоша, като че ли. Дебютът на Resident Evil 4 също беше отлаган на няколко пъти и в края на краищата това се оказа само за добро. Сарсот знаят чудесно, че след феноменалния успех на "Четворката", поредицата е наистина в апогея си. Едно забавяне, дори от година, не би променило нищо... стига наистина да си струва.

А дали ще си струва наистина?

Играта очевидно ще изглежда добре, но пък и едва ли някой се е съмнявал в това. Далеч по-интересният въпрос е как ще се играе.
Естествено, Сарсот биха могли да направят още един RE 4, но с други декори и други действащи лица, и никой, ама никой не би им се разсърдил. Плановете на Джун Такеучи (продуцент на новото заглавие и ключова фигура в екипите, отговорни за Onimusha и Lost Planet) обаче са други. Той твърди, че макар Resident Evil 5 да разчита на наистина добрите, проверени идеи на своя предшественик, всъщност идеята е да се опитат и много нови неща. Идеята е още, това да е едно ново начало за поредицата. И за момента изглежда, че това не са просто маркетингови алабалистики. Преди всичко Resident Evil, една от най-мрачните играли поредици на всички времена, е на път да се излезе на дневна светлина. В буквалния смисъл. Едва ли сте пропуснали факта, че новото място на действието е именно под изгарящото слънце на Африка. Как, по дяволите, тогава авторите на играта смятат да поддържат добре познатото, настръхнало напрежение от неизвестното? Такеучи сан смята, че именно в ярката светлина е решението. Той обяснява, че когато човешките очи свикнат със заслепяващите лъчи на слънцето, мракът хвърлен от всяка попътна сянка, става дори още по-непрогледен. Е, поне в първите няколко секунди, докато зрението се адаптира към новата среда. Но представете си сега какво означават дори няколко кратки секунди на кажи-речи пълна слепота, когато играещият знае чудесно, че смъртта го дебне навсякъде! Показаните до момента геймплей клипове илюстрират чудесно тази идея. Действието се развива сред африканско село, взето сякаш на заем от прословутия Black Hawk Down – нажежени до бяло улици, набързо сковани колиби и извиращи отвсякъде зомби... така де, местни жители. Ако главният герой иска да оцелее, той просто трябва, рано или късно, да потърси прикритие в някоя от колибите наоколо. И наистина – първите мигове при прехода от ярка светлина към плътна сянка (сещате се, че електричеството не е след екстрите, които предлага едно африканско село) се равняват, чисто визуално дори, на черен екран. После от мрака постепенно започват да изплуват очертания, от които нерядко може да ти настръхне косата. Сега си представете цялото това упражнение, повторено отново и отново, отново и отново. Какво да кажа – яка идея, наистина яка!
Предполагам ви вълнува още доколко игралната система на Res Evil 4 ще намери място и в новата игра. Сарсот смятат, че – логично – би било неоправдано да се отказват от една вече доказано добра (меко казано!) идея. Прословутият "екшън бутон" отново ще играе ключова роля в геймплея. Създателите на RE 5 обаче искат сериозно до доразвият неговата роля. Как точно? Засега никой не знае. Такеучи споменава, че една от най-осезателните "нови употреби" на въпросния бутон

вина – пълнометражният 3D анимационен филм във вселената на Resident Evil, по който явно вече се работи сериозно. Аз лично не си спомням да съм попадал на официален анонс за подобен филм, още по-малко – на някаква конкретна информация, свързана с него. Освен може би, че се прави от самите Сарсот. Искрено им пожелавам да не повтарят грешките на Square и да си наемат (поне) доказан сценарист, по-възможност неяпонец. При цялото ми уважение към класическата и съвременната японска култура трябва да кажа, че "райтърите", които се подвизават в японската гейминдустрия, понякога наистина прекаляват с налудничавите идеи, което прави куп японски игри неразбираеми за западния геймър. Освен това дано на Сарсот да е ясна разликата между добър гейм и добър филмов сценарист.
Може би единственото нещо, което осезаемо липсва сред тоновете интересни новости около Resident Evil 5, е споменаването на възможност за кооперативен геймплей, която аз лично намирам за повече от интригуваща. Кой знае, като се има предвид, че Сарсот вероятно са свършили поне 80% работата по графичните елементи на играта, годината най-вероятно ще бъде посветена най-вече на работа по-баланса на геймплея и изпробването на работни концепции. Един господ знае какво още ни предстои да научим "от кухнята" на Res Evil 5.

ще е в ръкопашните схватки. Играта отново

няма да има система за битки без оръжие

поне не в някой от добре познатите й вече варианти. Вместо това продуцентът на новото заглавие намеква, че целта е да бъдат доразвити атаките без оръжие, така че те да станат по-лесни за изпълнение, но едновременно с това и по-забавни. Все още нищо не се споменава по въпроса дали ще става въпрос само за "завършващи техники" или и за атаки, които да могат да бъдат редувани с огнестрелни откоси.
И като стана дума за стрелба, оръжията отново ще бъдат вашият най-добър приятел сред кошмарите на Resident Evil. Все още нищо не се споменава за конкретния арсенал, с който ще разполага играещият, но е повече от сигурно, че той ще е доста по-богат от всичко виждано до момента в поредицата. Джун Ямаучи споменава в свое интервю, че "оръжията този път ще бъдат доста по-реалистични", без да уточнява какво точно има предвид с това. Едно е сигурно – безспорно би било интересно да видим Resident Evil, в който подборът на правилното оръжие представлява сам себе си тактическо предизвикателство.
Едва ли сте пропуснали и името на главното действащо лице в играта – бившата звезда на "Старс" Крис Редфийлд. Казвам "бившата", защото излиза, че по времето на събитията от Resident Evil 5 прословутият специализиран отряд е разпуснат от почти десет години. Какво се е случило междувременно с Крис и как точно се е озовал той насред Африка, авторите, разбира се, нямат никакво намерение да ни развалят изненадата още сега. Отново Джун Такеучи споменава обаче, че една от целите, които Сарсот са си поставяли с новото издание от поредицата, е да кажат повече за "митологията" и света на Resident Evil като цяло. Като се знае, че по въпроса са изписани вече тонове фенски справочници, би било интересно наистина да разберем какво още имат да ни кажат сценаристите на играта. В този ред на мисли идва и новината, която май вече не е но-

Ревю
Жанр: **Екшън**
Издател: **SEGA**
Създател: **Creative Assembly**
Платформа: **Xbox360, PS3**
Играчи: **1**

Ивелин Г. Иванов

Битка със скуката

Viking: Battle for Asgard

Когато имаш зад гърба си поредица като Total War, от теб се очаква много. Creative Assembly успяха буквално да пренаредят представите на за стратегическа игра. Проблемът е, че на фона на затихващите функции на PC като игрална пратформа, този жанр също е на път да залезе. Въпросът е не "дали", а "кога". Само моля не вадете на масата StarCraft 2. Нека не бъркаме състезателния гейминг с доброто старо развлечение, заради което повечето от нас наричат себе си геймъри.
Всъщност Viking, новото творение на създателите на Total War, е най-красноречивото доказателство на моята теза. Очевидно Creative усещат болезнено накъде духа вятърът и именно затова се опитват да докажат на всички, че могат да правят и други неща освен стратегии в реално време. Изненада! Правенето на епични екшън игри не било толкова проста работа. Да се чуди човек как на Sony Santa Monica им се удава толкова лесно God of War-ът...
Всъщност Viking е по-сходен с друг позабравен, но наистина забележителен PC хит – Rune. Кървави битки, нордически митове, в които боговете ходят сред хората, живописна графика и прочее. Все съставки, на които Battle of Asgard разчита в пълна мяра. Проблемът е обаче, че още преди да приключи супер постното интро (представено като серия от статични кадри, зографисани в комиксов стил), човек го обзема неприятното предчувствие за проект тип "отбий номер". Първите 40-тина минути на Viking са толкова лишени от вдъхновение, сякаш са ги правили банда провинили се гейм дивелъпъри, осъдени на обществено полезен труд. Ако сте направили колосалната грешка да гледате някоя "епична" "суперпродукция" на Hallmark по мотиви от гръцката митология, вероятно веднага ще се сетите какво имам предвид.
Но така или иначе играещият все пак успява (след серия от безумни разговори) да се добере до заветния екшън. Първите няколко бързи тупалки със силите на мрака всъщност са дори (умерено) забавни. После противниците изведнъж стават десет пъти повече и проблемите в комбата на Viking тутакси лъсват издайнически. Първият от тях безспорно е безумната камера. Всъщност някаква щогоде прилична логика на камерата просто липсва. Каквото успеете вие да си нагласите на ръчица, това ще е. В същото време противниците налитат върху вас с неизтощимата енергия и непукизма на атентатори самоубийци. И още преди да успеете да кажете "what the...?", вече така са ви притиснали отвсякъде, че не можете да се почешете по задника. Странно наистина, но на здравеняка Скарин (двеста кила живо тегло) като капак на всичко му трябват 2-3 секунди, за да се съвземе след всеки отнесен удар. А ударите си летят отвсякъде и тъкмо когато решиш, че по-зле просто няма как да стане, броят на кадрите за секунда изведнъж удря пода. Оттам нататък единственото ви спасение е да се измъкнете с подскоци сякаш сте великденски зайци. (М-да, просто да се тича няма много смисъл.)
И тъй като основната задачка на Скарин е да освободи своята "родна земя" от силите на мрака. Във всеки вражески лагер той успява да върне свободата на определен брой свои събратя и когато нужната цифра бъде достигната, следва мащабна битка за превземането на – да речем – голяма крепост. Проблемът е, че тези битки изглеждат впечатляващо, само докато траят въвеждащите анимации. Дойде ли време за екшън в реално време, всички описани по-горе проблеми влизат отново в сила. И тогава вместо величава сеч, следва серия от спринтове насам в отчаяни опити да не бъдеш затрупан (в буквалния смисъл) от противници, които да ти светят маслото за броени секунди.
И така нататък, и така нататък, та чак до самия, също толкова сив и безинтересен финал на играта. И ако това е добро забавление, то Осама Бин Ладен би могъл като нищо да грабне следващата Нобелова награда за мир.

Превю
Жанр: **Шутър**
Издател: **Sony Computer**
Създател: **Insomniac Games**
Платформа: **PS3**
Играчи: **1-2 (8-60 онлайн)**

Ивелин Г. Иванов

Изненадващо продължение на един изненадващ хит

Resistance 2

Създателите на Ratchet & Clank, Insomniac Games, са прословути със своя перфекционизъм. Въпреки това едва ли мнозина са очаквали от първия Resistance да бъде нещо повече от "прилична игра за запълване на стартовия каталог на PlayStation3". Оказа се обаче, че дебютът на Insomniac в жанра (и сред "игрите за възрастни", като се замисли човек) никога не е бил замислян като пълнеж. Bungie все още могат да спят спокойно на върха с Halo 3, но Resistance 2 спокойно би могла да се пребори за място (поне) челната петица на конзолните шутъри.

В центъра на събитията на новата игра този път изцяло е Нейтън Хейл, офицерът с имунитет към вируса "Химера". В самото начало Нейтън е на обучение в секретна база на Special Project Research Administration (SPRA), някъде в Исландия. В базата се обучават и други незастрашени от заразяване с "Химера" войници, които трябва да се превърнат в гръбнака на специалното подразделение, кръстено The Sentinels. Извънземните нашественици обаче откриват базата преди Нейтън дори да е завършил обучението си и след кървава битка оцелелите "сентинели" трябва да се спасят с бягство в Америка. Оттам и започва истинският поход срещу "химерианите", който би трябвало да се проточи от бряг до бряг на Американския континент, като бойни полета ще са някои от най-големите щатски градове (засега се споменава само името на Ню Йорк). Ако вече сте гледали първия официален трейлър на Resistance 2, значи едва ли сте пропуснали драматичното изречение, с което започва той – "Казвам се Нейтън Хейл и ми остават 19 часа живот". Идеята с обречения главен герой не е нито толкова нова, нито толкова оригинална, но като че ли

все още я бива за създаването, още "на входа", на нужната доза напрежение.

Списъкът с нововъведенията в това второ издание на поредицата е почти неприлично дълъг. Нито едно от тях не би могло да бъде наречено революционно, но аз лично бих предпочел един добър набор от подбрани и амбициозно реализирани актуални идеи. Какъвто е и очевидно случаят с Resistance 2. Преди всичко – кооперативен геймплей. Напоследък го има в кажи-речи всяка игра, но колко са заглавията, които наистина имат да кажат нещо по въпроса? Верни на природата си, Insomniac са решили да създадат една цяла, отделна кампания само и единствено за нуждите на "коопа"-а. Офлайн те ще поддържат само двама участници, а онлайн – цели осем. В пряка връзка с това е и новината за включването на различни игрални класове, като засега се споменават само три – Heavy, Spec Ops и Medic. Основното преимущество на Heavy класа е боравенето с наистина големи пушкала с наистина голяма унищожителна мощ. Специалитетът на Spec Ops класа е боравенето с всевъзможни снайпер оръжия. Медикът, разбира се, има основната функция да лекува останалите. Различното този път е, че той ще може да го прави и от разстояние, ползвайки специални патрони, които подобряват здравето на неговите съекипници. В същото време медикът ще разполага и с „разболяващи" патрони, за враговете, естествено.

Сред особено интересните новини около Resistance 2 е поддръжката на до 60 участника в онлайн мултиплейъра на играта. Освен това очевидно не става въпрос просто за добри пожелания, а по-скоро за реални факти, защото Insomniac от доста време вече тестват мултиплейъра на новото си заглавие. Пък и точно това студио има навика да изпълнява обещанията си до последната запетая, което прави продължението на Resistance едно от най-очакваните заглавия на конзолния пазар за 2008-ма.

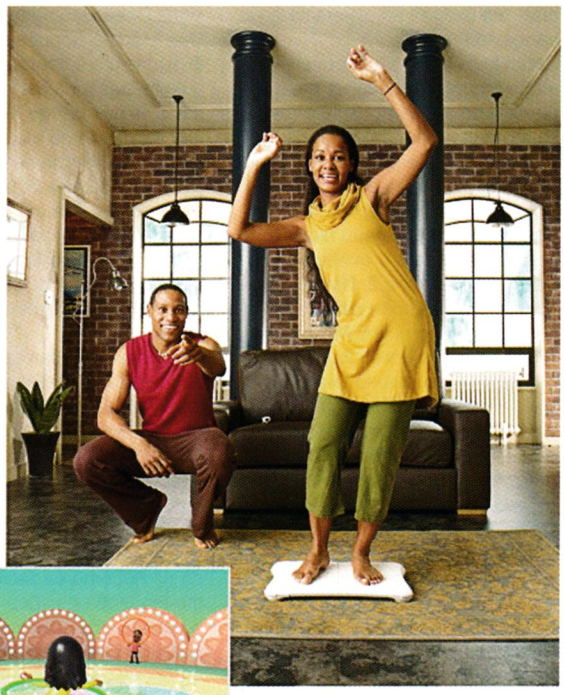
Превю
Жанр: **Спорт**
Издател: **Nintendo**
Създател: **Nintendo**
Платформа: **Nintendo Wii**
Играчи: **1**

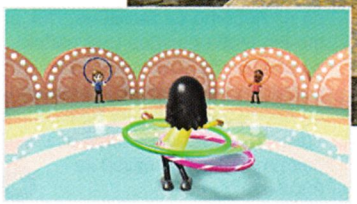
Ивелин Г. Иванов

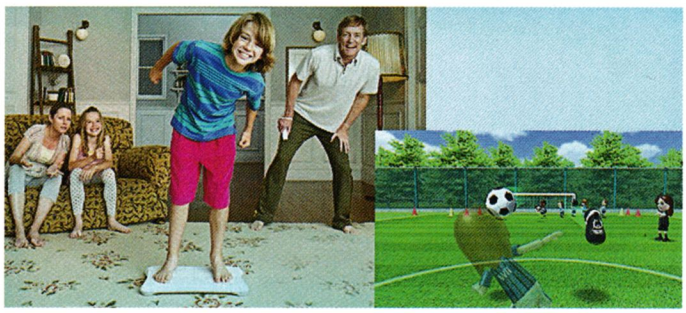
Всичко е в баланса

Wii Fit

Нека първо ви попитам нещо. Кой от вас, с ръка на сърцето, би казал, че миналата година по това време е предполагал дори, че в началото на 2008-ма Nintendo Wii ще води по продажби пред Xbox 360 и PlayStation 3. Хайде, бъдете честни! Аз, дето съм такъв огромен фен на Nintendo философията, не съм ги помислял дори. Дори Шигеру Миямото (създател на Super Mario и Zelda, между другото) не е смеел да мечтае за това, мамка му! И все пак чудото се случи – перото е по-могъщо от меча! Или преведено на езика на конкретната ситуация – голямата идея победи големите кинти! Алелуя, братя и сестри!
Целият този увод в приповдигнат тон е пряко свързан с темата на този предварителен преглед – Wii Fit. Може би сте пропуснали, а може би не сте, но "кантарчето" (както някои набързо нарекоха контролера на тази игра) беше масово отразено в новинарските емисии по цял свят, включително в нашата скромна държавица. За колко други игрални заглавия може да се каже същото? По-малко от пръстите на едната ви ръка, струва ми се. Причината? Wii е за всеки! То не иска от теб да си хардкор или дори запален геймър, а само да обичаш да се забавляваш. По колкото време на ден успееш да заделиш. Не се изискват впечатляващи рефлекси, или сериозен опит в гейминга. Да не говорим, че самата конзола е значително по-евтина от своите конкуренти Xbox 360 и PlayStation3.
Та пак повтарям – Wii е за всеки!
Със същата увереност мога да заявя още, че Wii Fit също е за всеки. Въпросното "кантарче", с което се управлява част от играта, всъщност наистина може да измерва теглото ви. Макар че първите отзиви са свързани и с известни съмнения в неговата точност. Далеч по-важна обаче е способността на контролера да отчита преместването на центъра на тежестта на играещия от единия крак на другия. На базата на простичка екстра са включени и четири основни типа спортни занимания, които да ви позволят да си върнете формата. В първото от тях - йогата, от вас се иска да изпълнявате класически йога упражнения, включващи предимно разтягане и баланс. Точно както и при останалите три "дисциплини", не всяко от упражненията изисква използването на Wii Fit контролера. Следват упражнения за мускулите, подобни на тези, които сме свикнали да свързваме със заниманията по фитнес. Третата част от играта е посветена на аеробните упражнения, включително класически джогинг. Интересното при Wii Fit джогинга е, че вместо "кантарчето" в работа влиза "дистанционното" на конзолата, което, поставено в джоба на играещия, изпълнява ролята на измерител на "избяганото" разстояние. Последното поле за изява, което предлага играта, са упражненията, свързани с баланса и контрола над центъра на тежестта. Именно това е частта от Fit, която чудесно пасва на всяко парти. При нея в серия от прости, но забавни мини-игри, вие можете да се състезавате, редувайки се, със своите най-добри приятели. За малко да забравя най-важното – Wii Fit следи вашия прогрес във войната с излишните килограми и лошия мускулен тонус. Играта може дори да ви дава уместни съвети на кой тип подготовка на наблегнете, за да се сдобиете с перфектното тяло (или поне с такова, каквото няма да ви е срам да покажете по бански).
Единствената пречка, която аз виждам пред масовото разпространение на Wii Fit и в България е относително високата цена на съдържащия контролера пакет – около 90 евро.
Плюс въпроса, който касае кажи-речи 90% от Wii заглавията до момента – забавно, но докога?







Ива Коевска | БФЕС

В крак с надпреварата

Треската WCG 2008

С наближаването на Гранд Финала на World Cyber Games в Кьолн, Германия, треската стигна и до България. Националните квалификации официално започнаха, а с тях и кибер битката за място в Националния отбор. И тази година Българска федерация по електронен спорт организира записването и самите турнири, които ще определят тима за световната е-спорт Олимпиада. Предстои динамично лято, пълно със състезателна емоция. За да влезете в представителния тим на България за WCG 2008, ще трябва да премерите сили в три кръга. Всеки от тях ще ви изстрелва едно стъпало по-нагоре към борбата за най-престижните медали в световния е-спорт. Време е за родните онлайн турнири и първия кръг от гейм съревнованието. Влезте в крак с времето и не пропускайте да се запишете за кибер надпреварата. Повече информация търсете на **WWW.WCG.BFES.BG.**

Първи кръг – онлайн турнири	
10.04-18.04	Записване за първи онлайн турнир
21.04	Начало на първи онлайн турнир
21.04-02.05	Записване за втори онлайн турнир
05.05	Начало на втори онлайн турнир
05.05-16.05	Записване за трети онлайн турнир
19.05	Начало на трети онлайн турнир
28.05	Край на онлайн турнира
Втори кръг – офлайн турнири	
Датата се уточнява	Първи офлайн турнир
Датата се уточнява	Втори офлайн турнир
Трети кръг – финал	
15.09	Национален финал

Стартира записването за втория онлайн турнир от WCG 2008 България!

Записването за първия онлайн турнир официално завърши. С това обаче надпреварата за място в представителния тим на България за Гранд Финала на World Cyber Games 2008 в Кьолн, Германия, далеч не е приключила. Започна онлайн записването за втория онлайн турнир, а финалите предстоят. Ако искате да се преборите за място в Националния отбор, не пропускайте новия си шанс да се включите в съревнованието. Сверете часовника си – **записването за второто онлайн състезание стартира на 21 април и ще продължи до 2 май 2008 г.** През тези 12 дни всички е-атлети могат да заявят желанието си за участие онлайн на **WWW.WCG.BFES.BG**

На сайта ще намерите формуляр, в който трябва да попълните име, презиме, фамилия, дата на раждане, nickname, e-mail, адрес и телефон за контакт. А когато всички данни са попълнени, остава само да тренирате. Грабвайте мишките и клавиатурите – време е за състезание!

Партньори

Стоян Спахиев

AMD и nVidia чипсети серия 700 – част 2

AMD, Intel и nVidia продължават активно да работят на пазара на чипсети. Останалите производители лека полека се отдръпват от него – VIA спират продажбите на чипсети за Intel процесори (поради изтекъл лиценз) и което е по-странно – спират продажбите и на чипсети за AMD процесори, оставяйки единствено моделите, обслужващи собствените им C7/C3 процесори. SiS от една година не са осъвременявали продуктовата си гама, но може би отглеждането на VIA от най-ниския сегмент Intel и AMD дъна ще им даде глътка въздух. Третият тайвански производител - ULi, беше закупен от nVidia, но новият собственик все още продава продуктите им и дори ASRock пуснаха ново дъно с M1695 чипсет вече под наименованието „nVidia M1695" (PCIe) в комбинация с nForce3 250 (AGP8x, южен мост). nVidia обявиха бъдещо партньорство с VIA – "VN Platform", която се състои от два елемента - VIA процесор и nVidia чипсет с вграден графичен ускорител (очевидно с по-добри показатели от VIA/S3 продуктите). Ако партньорството бъде успешно, може би nVidia ще решат да го задълбочат купувайки VIA (което ще им осигури собствен процесор макар и не толкова мощен, колкото на конкурентите им Intel и AMD). BroadCom все още предлагат сървърните чипсети на ServerWorks, но също не са представяли нов модел от доста време.

Intel X48

Предишната серия Intel чипсети – P/G96x/ICH8 остана без представител в най-високия клас. По този начин единственото съществено предимство на тогавашния i975X/ICH7 (спрямо P965) остана възможността за разделяне на PCI Express x16 слота на два с по x8 (4GB/s) PCIe линии (за двуплатковa работа с ATI видеоускорители в CrossFire режим; nVidia дезактивират SLI, ако няма nForce чип на дънната платка). P965 също поддържа CrossFire, но в конфигурация един x16 (8GB/s) слот и един x4 (2GB/s) – използвайки PCIe линиите на южния мост. Тази конфигурация е неоптимална, тъй като втората видеоплатка трябва да споделя неголямата (2GB/s DMI/PCIe x4) връзка между северния и южния мост с всички останали входно/изходни интерфейси (USB, SATA и т.н.).
В настоящата „серия 3" върховите модели вече са два – X38 и X48. Подобно на случаите с i925X/XE и i955X/i975X разликите между X38 и X48 са минимални. И двата модела поддържат двуканална DDR-II и DDR-III памет, PCI Express 2.0 с два порта по x16 линии и използват ICH9 южен мост (който се свързва чрез PCIe 1.x x4/DMI интерфейс). Разликата се състои в това, че X38 поддържа максимум 333MHz/1333QPB (10.6GB/s) процесорна шина и DDR-III/1333 памет (21.3GB/s), докато X48 увеличава официално поддържаните честотите съответно до 400MHz/1600QPB (12.8GB/s) и DDR-III/1600 (25.6GB/s) – нещо, напълно нормално за почти всички X38 дъна, но този път с „одобрение" от Intel.
Засега това са единствените чипсети на Intel, поддържащи PCI Express 2.0 интерфейс (положението ще се промени с очакваната тази година „серия 4" – P45, G45, ICH10, към които може би ще бъде зачислен и X48 ако Intel разрешат комбинирането му с новия южен мост). Основното подобрение на PCIe 2.0 е удвоената скорост на линиите (500MB/s вместо 250MB/s във всяка посока), но част от PCIe2 спецификацията е и възможността една платка да консумира до 300W енергия – 75W от слота, 75W от PCIe 6-изводен захранващ куплунг и още 150W от PCIe2 8-изводен куплунг. Естествено, нищо не пречи допълнителният куплунг да се използва и от PCIe1 платки – какъвто е случаят с ATI/AMD Radeon HD2900XT.
Засега изглежда, че X38/48 не поддържат разделяне на PCIe2 портовете си (за три- и четириплатковa работа). Въпреки това производителите на дъна могат да предоставят X38/48 модели с по три или четири PCIe x16 слота - първите два се управляват от северния мост (и са пълни x16 2.0), а третият е електрически x4 1.1 (от южния мост). За четвърти слот може да се използва още една PCIe x1 линия от южния мост. MSI имат четирислотни X38 модели с два x16 2.0 слота (от северния мост) и два x4, свързани чрез PCIe комутационен чип към четири от PCIe линиите на южния мост. ASUS предлагат трислотен X38 модел, при който към втория PCIe2 x16 порт на северният мост е свързан PCIe 1.1 комутационен чип на IDT (използвайки само осем от PCIe линиите), предоставящ два PCIe x8 1.1 порта. Дъното съответно има два режима – 2x16 PCIe 2.0 (32GB/s = 2x16GB/s) и PCIe2 x16 с 2x8PCIe1.1 (20GB/s = 16GB/s + 4GB/s, споделени между двата x8 порта). Вариантите с комутационен чип не са за препоръчване, тъй като при тях не само оскъпява дъното, а и е възможно да възникнат проблеми със съвместимостта заради допълнителния чип. PCIe x1/x4 портовете на X38/48 дъната си остават версия 1.1, тъй като те се управляват от южния мост ICH9/R (какъвто се използва и при P35).

AMD SB700

Подобренията в южния мост SB700 спрямо SB600 са няколко и то не особено съществени – добавят се още два SATA/300 порта (за общо 6), но отново без RAID5 поддръжка; продължава да липсва мрежов контролер; добавят се още два USB2.0 (получават се общо два контролера с по 6 порта) и отделно два USB1.1 порта. Ако някой производител на дъна/лаптопи остави по-бавните портове достъпни за потребителите, е твърде вероятно да настъпи объркване кой порт е бърз и кой бавен (за щастие 2.0 са толкова много, че няма нужда и 1.1 портовете да са достъпни, а и те са предвидени най-вече за вградени устройства – клавиатура, touchpad, Bluetooth, камера и т.н.). Запазва се UATA/133 каналът (за две устройства) като официалното му предназначение е за „HyperFlash" модули (аналогични на CompactFlash картите) за ReadyBoost/ReadyDrive технологиите на Windows Vista. Очакват се модификации на SB700 с вграден генератор на тактова честота, Consumer InfraRed интерфейс (за дистанционни управления). Връзката на SB700 със северния мост си остава PCIe1.x, въпреки че всички северни мостове от AMD700 серията поддържат PCIe2.0. Като цяло SB700 изостава от няколкогодишните модели на nVidia и не е случайно, че още отпреди появата му се заговори за наследника – SB750. Единственото съществено предимство на SB700 е ниската му консумация на енергия и отделяна топлина – под 5W.

AMD 740G

Северният мост AMD690G с вграден графичен ускорител X700 (DX9.0b/Shader2.0), комбиниран с новия южен мост SB 700, получава ново наименование – AMD 740G. То е донякъде подвеждащо, тъй като продуктът не поддържа нито PCIe 2.0, нито HyperTransport 3.0. Засега такава комбинация от AMD 690G и SB700 се предлага от

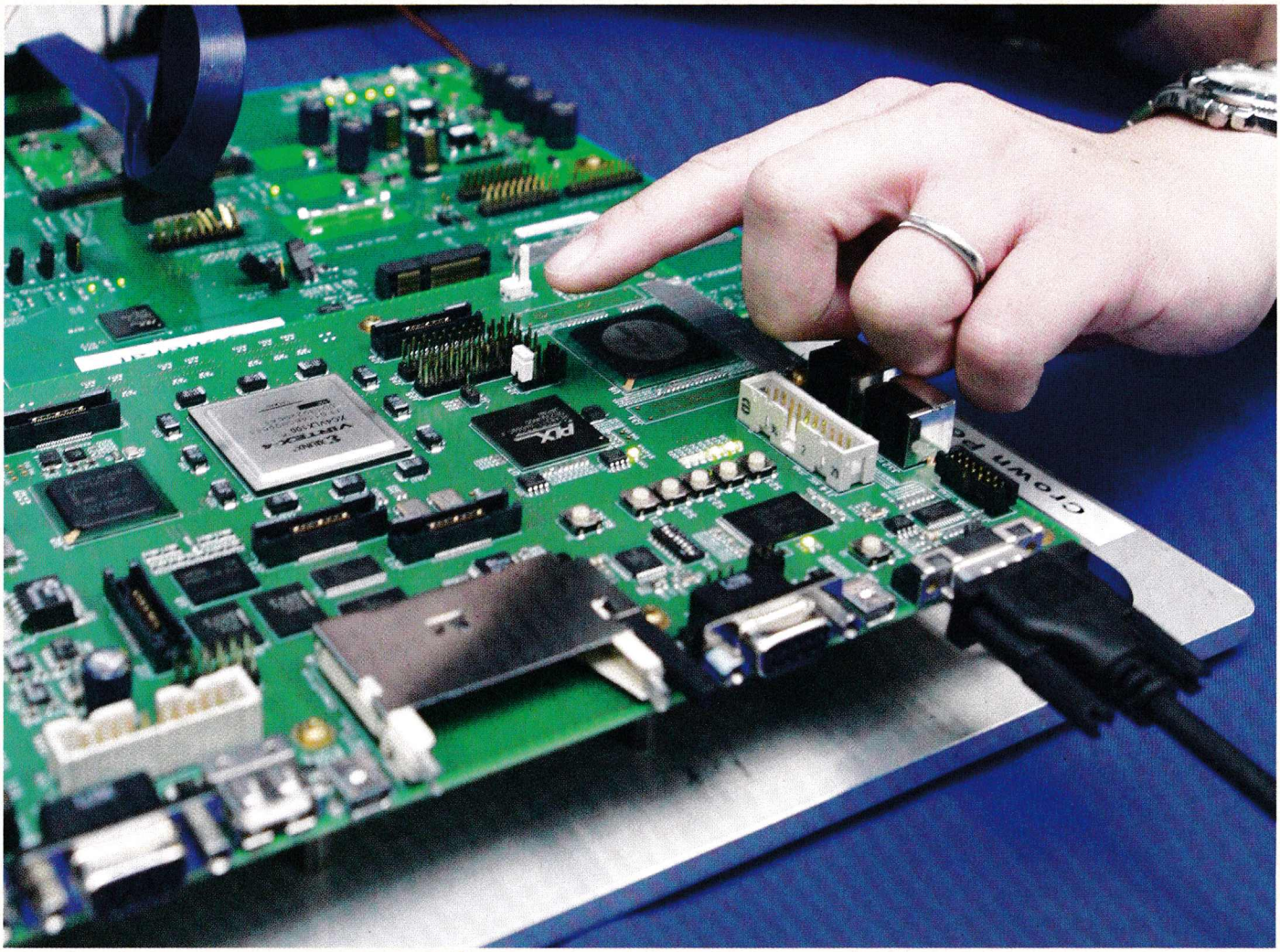
Gigabyte в дънната платка GA-MA74GM-S2H.

AMD 780

Първите истински представители на AMD700 серията, които се комбинират със SB700, са новите модели с вграден графичен ускорител – 780G и 780V. Те представляват AMD770 (HyperTransport 3.0 интерфейс за връзка с процесора със скорост до 2600MHz/5200DDR – 20GB/s пропускателен капацитет и 26 PCIe 2.0 линии, разпределени в x16 порт, x4 връзка с южния мост и 6 бр. x1 линии за комбинации от x4/x1 слотове, включително втори x16 физически/x4 електрически слот за видеоплатка) с графичен ускорител RV610 (използван в Radeon HD2400), който поддържа DirectX10/Shader4.0. Броят обработващи блокове се запазва същият като при Radeon HD2400 – 40 Shader блока, 4 текстуриращи и 4 финализиращи (ROP). AMD780 се произвежда чрез 55nm технология от TSMC и се състои от 205 милиона транзистора (AMD690 се състои от 72 милиона), консумиращи до 15W. Това е рекордно ниска стойност за чипсет при това с вградено DX10 ядро и съответно чипсетът е подходящ за лаптопи, ако се комбинира с Turion64 чипове с ниска консумация.

AMD780G поддържа UVD подпомагане при декомпресия на VC-1/H.264 видеопотоци, запазва характерните за IGP решения на ATI/AMD SurroundView (многомониторна работа, използвайки видеоизходите на чипсета и на външна видеоплатка едновременно) и LFB (собствена DDR 2/GDDR3 видеопамет, свързана посредством 32-битов интерфейс). За съжаление повечето производители на дънни платки предпочитат да си спестят разходите за чипове памет и най-вероятно LFB почти няма да се среща извън лаптопите (където LFB ще позволи икономия на енергия с изключването на основния контролер за достъп до паметта в централния процесор). Графичното ядро споделя RAM паметта, свързана към централния процесор, и затова производителността на системата се подобрява, когато се използват процесори с по-бърз HT интерфейс (т.е. Phenom вместо Athlon), който осигурява по-голям пропускателен капацитет. Графичното ядро при AMD780G работи на 500 MHz и съответно производителността му е малко по-малка от тази на HD2400Pro (525MHz). AMD780G поддържа работа с два видеоизхода едновременно – аналогов (VGA) и цифров. Цифровият изход може да се насочи към DVI-D (двуканален до 2560x1600), HDMI и DisplayPort (нов стандарт за връзка с монитори). HDMI поддръжката е пълна (видео и аудио), но многоканален звук (5+1) се поддържа само с Dolby/DTS компресия (съответно приемникът трябва да има такъв декодер), но не и некомпресиран поради ограничения пропускателен капацитет на вградения звуков контролер.

Съществено нововъведение при AMD780G е поддръжката на HybridGraphics – крайната цел е съвместното използване на различни ускорителни чипове и по-специално на „вграден" в чипсета ускорител заедно с по-мощен „външен". По този начин се постига оптимално използване на енергията и изчислителните ресурси (когато няма нужда от голяма изчислителна мощност, е активен само вграденият видеоускорител с минимални шум и консумация, а ако се стартира някоя игра, двете GPU-та започват да работят заедно, постигайки максимална производителност). При превключване между режимите няма нужда от смяна на видеоизхода/монитора - крайното изображение то ще се подава от видеоускорителя в чипсета. Въвеждането на HybridGraphics в експлоатация (чрез обновяване на драйверите) ще протече на три етапа, от които към момента е достигнат първият. Първоначално просто се активира CrossFire между AMD780G и Radeon HD2400/HD34xx платки (по-бързи модели не се поддържат поради трудности в балансирането им с бавния вграден ускорител). Вторият етап ще бъде ръчен избор между CrossFire за увеличена производителност и режим на пестене на енергия, при който външната видеоплатка (вече ще се поддържат всички HD3xxx модели) се включва вместо вградения ускорител само при надвишаване на определено натоварване. Третият етап ще бъде комбинация от предишните два – динамично включване/изключване на отделните GPU-та в зависимост от натоварването (т.е. автоматично ще се преминава от CrossFire само на външен ускорител и от него на вградения). В допълнение се очаква и комбиниране на Hybrid



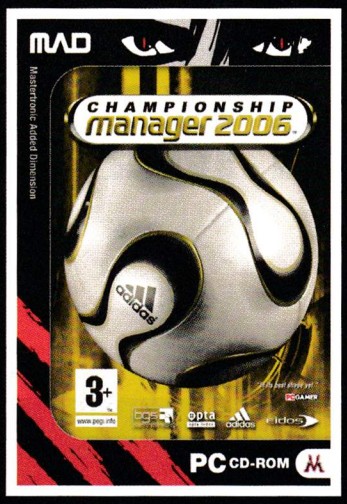
режимите с дву-, три- и четирипланкова работа (Hybrid CrossFire X) – при наличие на подходящи чипсети естествено. При HybridGraphics прехвърлянето на видеоизображението от външния ускорител към вградения (за да се изобрази чрез видеоизходите на дънната платка) се осъществява посредством PCIe2.0 интерфейса (8GB/s в тази посока) и това е може би единственият потенциален недостатък – при големи разделителни способности пропускателният капацитет може да се окаже недостатъчен. HybridGraphics ще намери приложение както при настолните, така и при преносимите компютри.
Вграденият в 780G графичен ускорител се нарича „Radeon HD3200" (въпреки че не поддържа DX10.1), а този в 780V – 3100. Разликата между AMD780G и AMD780V е в графичното ядро, което при 780V работи на по-ниска тактова честота (350MHz) и не поддържа UVD, SurroundView, HybridGraphics и DisplayPort.
Като цяло AMD780G към момента е чипсетът с вградено видео с най-много функции и най-добра производителност и би бил идеален за всеки настолен (и мобилен) компютър (включително геймърски с външна видеоплатка, която да се изключва, когато не е необходима) с изключение на тези, при които се изисква многоплаткова работа. За съжаление обаче много от производителите на дънни платки (включително по-големите) подхождат стереотипно и комбинират AMD780G с по-слаби захранващи схеми, тъй като не очакват заедно с дъно с вградено видео да се използват най-мощните процесори (като 125W Athlon64 X2/6400+ и четириядрени Phenom).

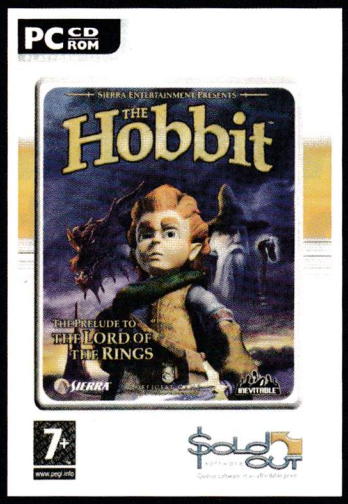
nForce600a IGP (AMD GPU Edition)

Чипсетите с вграден графичен ускорител на nVidia, които миналата година преминаха през доста странен процес на преименуване (в резултат се появиха всякакви комбинации, включително едночипов модел с наименование „GF6100 и nF405", който има вградено GF7 графично ядро!) бяха леко обновени преди появата на истинските DirectX10/GeForce8 наследници. GeForce7025-nForce630a запазва характеристиките на GeForce6150SE-nForce430 – едночипов продукт с PCI Express x16 порт; 4 бр. SerialATA/300 порта с поддръжка на RAID нива 0,1,0+1 и 5; 1 бр. UltraATA/133 канал (за две устройства); 10 бр. USB 2.0 порта; 1 бр. Gigabit Ethernet 10/100/1000Mbps контролер; HyperTranport 1.0 интерфейс със скорост до 1000MHz/2000DDR – 8GB/s пропускателен капацитет; High Definition Audio и GeForce7 ядро, поддържащо DirectX9.0c/Shader3.0 и работещо на 425MHz с 2 бр. PixelShader и 1 бр. Vertex Shader. Разликите се състоят в увеличения брой PCIe x1 линии/портове (3 при GF7025-nF630a срещу 2 при GF6150SE-nF430) и вградената поддръжка на DVI и HDCP (без външни чипове).
GeForce7050PV-nForce630a добавя към GF7025-nF630a PureVideo поддръжка, заедно с HDMI и TV-Out изходи.
За лаптопи с AMD процесори (Socket S1 Turion64/Athlon64/Sempron) също са предвидени два осъвременени модела, които в добавка към функциите на настолните си аналози поддържат и различни технологии за пестене на енергия (PowerMizer и др.). GeForce7100M-nForce610M е сходен с GF7025-nF630a, но графичното му ядро работи на 350MHz, поддържа HD/TV-Out, има още една допълнителна PCIe x1 линия, като общият им брой става 4 (странна добавка за лаптоп, в който и 3 линии са много), HyperTransport интерфейсът е ограничен до 800MHz /1600DDR (6.4GB/s пропускателен капацитет общо в двете посоки), колкото е и при всички досегашни Socket S1 процесори. GeForce7150M-nForce630M се различава от GF7100M-nF610M с графично ядро, работещо на 425MHz (стандартните за едночиповите GF7 чипсети за AMD процесори), с PureVideo декодер, с липсата на PCIe x16 порт (който ще използва допълнителен видеоускорител няма нужда от по-бързото графично ядро и PureVideo поддръжката в чипсета и съответно би използвал GF7100M-nF610M) и с няколко допълнителни технологии за пестене на енергия (промяна на яркоста на екрана и динамична промяна на захранващото напрежение).

nForce600i IGP (Intel GPU Edition)

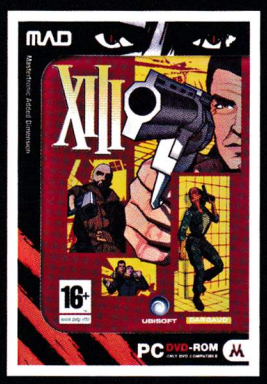
nVidia пуснаха и първите си чипсети с вградено видео, предназ-

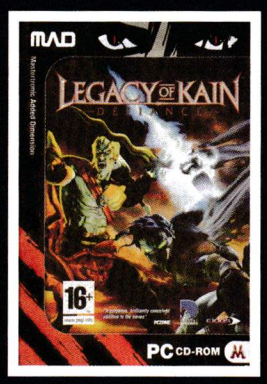


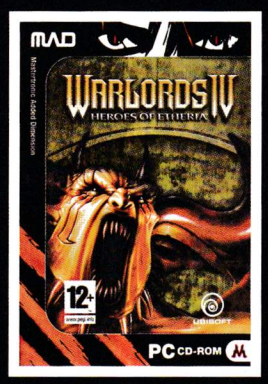


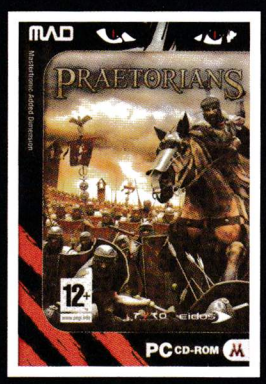
ХИТОВИ ИГРИ НА НИСКИ ЦЕНИ

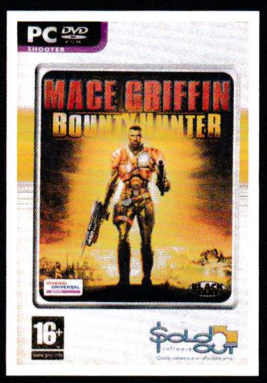
19.90 лева

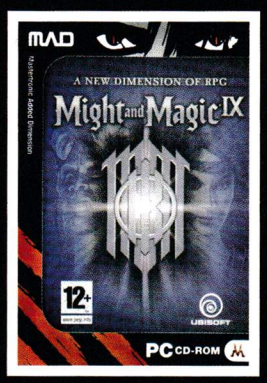


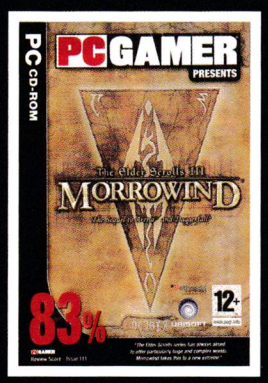


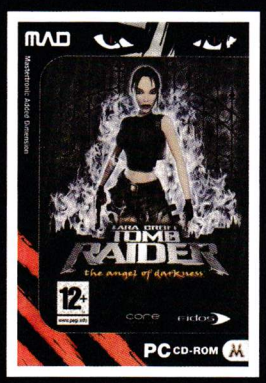


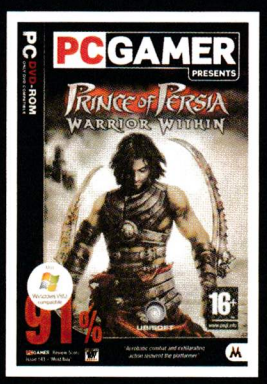


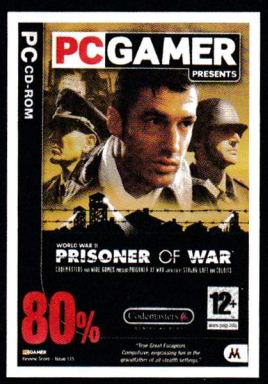


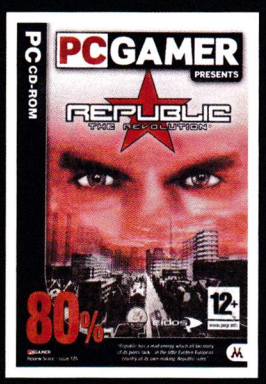












Търсете в: Пикадили, OMV, METRO

начени за Intel процесори (LGA 775 Pentium 4/D/XE, Celeron, Core2 Duo/Quad, включително 45nm моделите, ако дънното е разработено според изискванията на Intel). Те са едночипови и доста близки по характеристики до събратята си, предназначени за AMD процесори. GeForce7050-nForce630i представлява аналог на GF7025-nF630a като основната разлика между тях е, че HyperTransport интерфейсът е заменен с AGLT+ процесорна шина с максимална поддържана тактова честота от 333MHz/1333QPB (10.6GB/s). Естествено, към чипсета е добавен и контролер за достъп до паметта (който при съвременните AMD процесори е вграден в тях), който, колкото и да е странно, е едноканален (за първи път от доста време се появява чипсет или процесор, който да не е с двуканален контролер). Поддържаната максимална скорост е DDR-II/667 (5.4GB/s). По отношение на входно/изходната част другата разлика с GF7025-nF630a е намаленият брой PCIe x1 линии (остават две x1 плюс един x16 порт). Вграденото графично ядро работи на 500MHz (повече от най-бързия GF6150+nF430 за AMD процесори, който работи на 475MHz).
GeForce7100-nForce630i добавя към GF7050-nF630i поддръжка за HDMI, графично ядро, работещо на 600MHz и контролер за достъп до паметта с честота DDR-II/800 (6.4GB/s).
GeForce7150-nForce630i е с още по-бързо графично ядро – 630MHz тактова честота.
В другия край на спектъра е най-малкият модел GeForce7050-nForce610i, който, за разлика от GF7050-nF630i, не поддържа DVI (и HDCP), а само VGA видеоизход; има само 8 USB 2.0 порта (вместо 10 като останалите GF7-nF6i); мрежовият му контролер е Fast Ethernet 10/100Mbps (вместо Gigabit Ethernet 10/100/1000Mbps, както е при останалите) и RAID нивата, които поддържа са само 0 и 1 (без 0+1 и 5, които се поддържат при останалите). Тактовата честота на графичното ядро остава 500MHz.
GeForce7-nForce6i имат две странни характеристики – едноканален вместо масовия двуканален контролер за достъп до паметта и завишени честоти на графичното ядро в сравнение с GeForce7-nForce6a (за AMD процесори). Може би nVidia са се лишили от втория канал за достъп до паметта (и една от PCIe x1 линиите), за да може да задържат броя изводи на чипа в разумни граници (без да го разделят на отделни северен и южен мост) – моделите за AMD процесори не само, че нямат нито един канал (при Athlon64 /Phenom платформата двата канала са прехвърлени от чипсета в процесора), а и вместо паралелна процесорна шина (с множество изводи) използват сериен интерфейс. От своя страна по-високите тактови честоти на графичното ядро може би се използват за частична компенсация на значително намаления пропускателен капацитет за достъп до паметта. При всички положения GF7-nF6i е най-добрият чипсет с вграден графичен ускорител за Intel процесори – след излизането на ATI от този пазар (AMD все още продават Radeon Xpress1250, но поскоро по изключение и нямат намерение да пускат по-нови модели) nVidia остават без конкуренция - вградените графични ускорители на Intel в чипсети като G35, G33 и т.н. са с толкова „неустойчиви" драйвери, че почти никое 3D приложение не работи както трябва, а производителността им също не е никак впечатляваща.

nForce 600i (Intel Edition)

В най-ниския сегмент чипсети без графично видео за Intel процесори nVidia предлагат nForce630i, който представлява GF71xx-nF630i с дезактивирано графично ядро. Засега производителите на дънни платки не бързат да предлагат продукти с него, тъй като в този сегмент се търсят по-скоро модели с вграден графичен ускорител.

nForce 700i (Intel Edition)

nVidia предприеха поредното необосновано преименуване с първия представител на nF700i фамилията – nForce780i SLI. Това е и най-неудачният чипсет в цялата им история. Неслучайно жизненият му цикъл бе твърде кратък и той бързо-бързо бе заменен с nForce790i.
nForce780i SLI представлява "обогатен" nForce680i SLI (който от своя страна е леко осъвременен nF590i SLI) – комбинация от nF680i северен мост (333MHz/1333QPB шина; DualDDR-II/800 (12.8GB/s) контролер с поддръжка на EPP модули до DDR-II/1200; PCIe x16 порт плюс две x1 линии) и nF570a южен мост (един PCIe x16 порт, един x8 и четири x1; 6 бр. SerialATA/300, 1 бр. UltraATA/133 канал, 10 бр. USB2.0 порта, 2 бр. Gigabit Ethernet и т.н.). Рекламираните „добавки" в nF780i са поддръжката на ESA, 45nm Core2 Quad процесори и PCI Express 2.0. Абревиатурата ESA означава Enthusiast System Architecture – комуникационен протокол, използващ USB интерфейс, чрез който да се наблюдават и контролират параметри като температура, скорост на въртене на вентилатори, напрежения и консумация в захранването и т.н. Идеята за стандартизация на този вид комуникации не е лоша (nVidia предоставят ESA спецификациите безплатно и са ги предложили за добавяне към основния USB стандарт), но дори самите nVidia признават, че nF680i е също толкова ESA-съвместим, колкото и nF780i – въпрос на сертификация на дънната платка и BIOS-а. Поддръжката на 45-

XFX MB-N790-IUL9

Дънната платка XFX MB-N790-IUL9 използва чипсет nVidia nForce790i Ultra SLI. Дъното разполага с безвентилаторно охлаждане на южния мост, северния мост и регулаторите на напрежение (но в комплекта е включен и вентилатор, който трябва да се сложи, ако няма вентилатор на процесора или кутията или ако се използват „overclock" честоти), един BIOS чип и предоставя следните входно/изходни възможности: 2 бр. PCI слота, 2 бр. PCI Express 2.0 x16 слота, 1 бр. PCI Express x16 слот (поддържа се SLI режим на дву- и триплаткова работа с GeForce видеоускорители), 2 бр. PCI Express x1 слот; изводи за 4 бр. USB 2.0 портове, 1 бр. FireWire 1394a порт, сериен порт, изводи за шест вентилатора (пет 3- и един 4-проводни); един UltraATA/133 порт (за две IDE устройства), шест SerialATA /300 порта (поддържат се RAID нива 0, 1, 0+1 и 5) и още един SerialATA/300 порт (от външен чип JMB362), един флопи порт; четири DDR-III слота (два канала); заден панел с портове за PS/2 мишка и клавиатура, 6 бр. USB2.0 порта, 1 бр. FireWire 1394a порт (голям), оптичен и коаксиален цифров звуков изход SPDIF, 6 бр. аналогови стерео куплунга (за 7+1 колонки, микрофон и Line-In – използва се Realtek HDAudio ALC888S 24bit/192kHz, 97dB чип), 2 бр. Gigabit Ethernet 10/100/1000Mbps порта и 1бр. eSATA порт (от JMB362). Освен всичко това дънното има 16-сегментна LED индикация, reset и power бутони и високоговорител (PC Speaker). Окомплектовката е богата и включва: кръгли IDE и флопи кабели, SATA кабели с извит Г-образен накрайник, захранващи кабели Molex-към-SATA, задни планки с USB и FireWire портове, два SLI конектора съответно за дву- и триплатков режим. Документацията не е изчерпателна, но все пак е прилична, а има и добре оформена малка брошура за бърза инсталация и справки.

Производителност	6/6	Една от най-бързите дънни платки
Производителностодителност в класа 300-600 лв.	6/6	Производителност наравно с Intel P35/X38/X48
Функционалност	6/6	+поддръжка на DDR-III/2000 памет +официална поддръжка на 400MHz/1600 QPB процесорна шина +SPDIF In и Out изводи +два Gigabit Ethernet контролера +външен SATA порт
Уникалност / Специфични свойства	1/6	+ LED индикация и бутони за улеснена работа без кутия
Оползотворяване на елементите	5/6	+ 6 бр. аналогови стерео куплунга,оптичен SPDIF изход + всички USB портове са използваеми + използват се вградените в чипсета мрежови контролери с PHY чипове + използват се и седемте ATX места за разширителни слотове - не се използват 9 PCIe линии, от които реалистично 7 биха могли да се добавят към единия от наличните x1 слотове и да го направят PCIe x8.

PCmania mark 24/30

със съдействието на "Солитрейд"

Цена: около 540 лв.

nm Core2 Quad процесори също е възможна и при nF680i – проблемът е, че повечето от първите модели дънни платки с nF680i не отговарят на изискванията на Intel и въпросът не може да се реши с обновяване на BIOS. За щастие това не е проблем за новите ревизии. Така единственото „твърдо" предимство на nF780i остава PCIe 2.0. Новият двойно по-бърз (в сравнение с PCIe 1.x) интерфейс обаче е реализиран по тотално неприемлив начин – към PCIe x16 1.x порта на северния мост на nF680i е включен допълнителен външен за чипсета nF200 комутационен чип. nF200 предоставя два PCIe 2.0 x16 порта (общо 32GB/s) и се свързва със северния мост чрез "overclock"-нат PCIe x16 1.x порт, който работи на 4.5GHz вместо 2.5GHz и съответно предоставя 14.4GB/s вместо 8GB/s пропускателен капацитет. 14.4GB/s обаче са доста по-малко от 32GB/s, което обезсмисля цялото упражнение в известна степен (nF200 съдържа някои буфери, които подпомагат междуплатковия трансфер и не винаги всички данни трябва да отидат към северния мост – но на практика спасението на nF780i се състои в това, че всъщност и 8GB/s биха били достатъчни в масовия случай, така че негативните ефекти не успяват да се проявят на практика). Други недостатъци на подхода с добавяне на комутационния чип са закъсненията за преминаване на сигналите през него и увеличените консумация на енергия, отделяна топлина и съответно шум за охлаждане (на и без това греещия чипсет, който всъщност е на 2 години вече и е далеч от съвременните стандарти наложени от AMD790FX). За всички тези недостатъци освен това потребителят плаща – за самия nF200 чип, за разработка на нови платки и т.н. Последното предимство на nF780i изтъквано от маркетинговия отдел на nVidia остава наличието на три броя PCIe x16 порта (двата „псевдо 2.0" от nF200 и един 1.x от nF570a) плюс четвърти x8 1.x порт (от nF570a). В това отношение първообразът nF680i отново не отстъпва - той също може да предостави общо четири броя PCIe порта за графични платки – един x16 (от nF680i), един x8 (от nF570a) и още два x8 като x16 порта на nF570a се включи в SLI режим, разделен на две (както е при nF570a SLI чипсета). Да, общият пропускателен капацитет при nF680i ще е по-малък от този при nF780i, но за сметка на това без наличието на външен комутационен чип и без да оказва намаляване на производителността в реалните приложения.

За средния сегмент е предвиден nForce750i SLI, който представлява аналогична на nF780i комбинация от nF200 и северния и южен мост от nF650i SLI, чиито корени от своя страна могат да се проследят през nF570i SLI до nF4i SLI XE. Всички те използват за южен мост MCP430 от nF4a IGP (GF61xx) – 4 бр. SATA/300 с RAID нива 0,1,0+1 и 5; 2 бр. UATA/133 канала за до 4 устройства (рядкост при съвременните чипсети); 8 бр. USB 2.0; 1 бр. Gigabit Ethernet контролер; без каквито и да било PCIe линии. Северният мост nF650i SLI предоставя две PCIe x1 линии и един x16 порт, който при nF750i е зает от nF200 чипа, предоставящ PCIe 2.0 портове. При nF750i вторият PCIe 2.0 порт е ограничен до x8 линии и в двуплатков SLI режим и двата порта работят като x8 (в едноплатков първият порт работи с всичките си x16 линии). Недостатъците на nF780i важат и за nF750i SLI – освен маркетингови „точки за отмятане в спецификацията" и „лъскави стикери на кутията" той няма други предимства в сравнение с nF650i SLI.

Още с появата на nF780i се заговори за неговия наследник – nF790i. При него се запазва двугодишния южен мост (nF570a MCP), но северният мост е изцяло обновен. Двуканалният контролер на паметта при nF790i SLI SPP използва DDR-III памет (да се надяваме, че цената ѝ скоро ще спадне до по-поносими нива, но това едва ли е проблем за купувачите на подобни дъна) вместо DDR-II. Поддържа се процесорна шина 400MHz/1600QPB (nF790i е вторият чипсет за настолни компютри след Intel X48, който официално поддържа тази скорост). nF790i предоставя и два истински PCIe x16 2.0 порта без външни допълнителни чипове. Отпадат допълнителните x1 линии, характерни в досегашните модели северни мостове на nVidia за Intel процесори (достатъчно PCIe x1 линии - така или иначе се предоставят от южния мост). За триплатковa работа (3-way SLI) се използва и x16 1.x порта на южния мост, а за четириплатковa (QuadSLI) – и x8 1.x пак от южния мост (или направо в два x16 порта се поставя по една платка с два графични ускорителя – GF7950GX2 или GF9800GX2, което поставя въпроса за 6- и 8-чипови графични решения). Незначителен недостатък на nF790i в сравнение с AMD790FX по отношение на многоплатковата работа е това, че при nF790i не всички портове са в един чип и не могат да се възползват от буферирана междуплаткова комуникация (а трябва да преминават през 8GB/s HT връзката между северния и южния мост). За сметка на това при три- и четириплатковa работа общият пропускателен капацитет при nF790i ще бъде съответно 40GB/s и 44GB/s срещу 32GB/s и за двата случая при AMD790FX. Производителността на nF790i с сравнима с тази на Intel X48/X38/P35, но тъй като nVidia не допускат многоплатковa работа с GeForce и „чужди" чипсети потребителите, които изискват максимална производителност (т.е. 2, 3 или 4 GF8 ускорителя) ще трябва да използват nF790i.

nF790i се предлага в две разновидности – стандартен nForce790i SLI и nForce790i Ultra SLI, който поддържа EPP модули памет до DDR-III/2000.

Gigabyte GA-X48-DQ6

Дънната платка Gigabyte GA-X48-DQ6 използва чипсет Intel X48 Express. Дъното разполага с безвентилаторно охлаждане на южния мост, северния мост и регулаторите на напрежение, два SPI BIOS чипа (единият не позволява запис от потребителя, така че да се осигури 100% възможност за стартиране) и предоставя следните входно/изходни възможности: 2 бр. PCI слота, 2 бр. PCI Express 2.0 x16 слота (поддържа се CrossFire двуплатковa работа с ATI/AMD Radeon видеоускорители), 3бр. PCI Express x1 слота; изводи за 4 бр. USB2.0 портове, 1 бр. FireWire 1394a порт, сериен и паралелен порт, TPM модул, изводи за пет вентилатора (три 3- и два 4-проводни); външен чип предоставящ един UltraATA/133 порт (за две IDE устройства) и два SerialATA/300 порта (поддържат се RAID нива 0 и 1), още шест SerialATA/300 порта (поддържат се RAID нива 0, 1, 0+1 и 5) – от чипсета, един флопи порт; четири DDR-II слота (два канала); заден панел с портове за PS/2 мишка и клавиатура, 8 бр. USB2.0 порта, 2 бр. FireWire 1394a порта (голям и малък), оптичен и коаксиален цифров звуков изход SPDIF, 6 бр. аналогови стерео куплунга (за 7+1 колонки, микрофон и Line-In – използва се Realtek HDAudio ALC889A 24bit/192kHz, 106dB чип) и 2 бр. Gigabit Ethernet 10/100/1000Mbps порта (PCIe Realtek 8111C). В окомплектовката са включени IDE, флопи и SATA кабели (включително два с извит Г-образен накрайник), както и две задни планки всяка с по два външни eSATA порта и захранващ куплунг (заедно с един захранващ SATA кабел). Документацията характерно за дънните платки на Gigabyte е изчерпателна и добре оформена.

Производителност	5,9/6	По-бързи са единствено nF790i/X48 DDR-III моделите в overclock режим
Производителност в класа 300-600 лв.	6/6	Производителност наравно с nVidia nForce680i/780i SLI
Функционалност	5/6	+неофициална поддръжка наDDR-II/1200 памет +поддръжка на 400MHz /1600 QPB процесорна шина +SPDIF In и Out изводи +планките за външни SATA портове могат да се свържат както към конекторите на ICH9R южния мост, така и към тези на допълнителния SATA /UATA чип. +два Gigabit Ethernet контролера -само двaPCIe x16 слота (макар и 2.0), което имайки предвид три- и четириплаткови CrossFire режими е недостатъчно за дънна платка от такъв клас
Уникалност / Специфични свойства	0/6	
Оползотворяване на елементите	6/6	+ 6 бр. аналогови стерео куплунга, оптичен и коаксиален SPDIF изходи + всички PCIe линии и USB портове са използваеми

PCmania mark 22.9/30

със съдействието на "Вали Компютърс"

Цена: около 455 лв.

Характеристики на някои платформи за Intel процесори

чипсет	Intel X48	Intel X38	Intel P35	Intel G35	Intel G33	Intel P965	Intel G965	Intel I975X	Intel P31	Intel G31	Intel I945G	SiS672FX +SiS966	SiS672FX +SiS968	Geforce7150 -nForce630i	Geforce7100 -nForce630i	Geforce7050 -nForce630i
Елемент 0	Core2 Quad	Core2 Quad	Core2 Quad	Core2 Quad	Core2 Quad	Core2 Quad	Core2 Quad	Core2 Quad	Core2 Quad	Core2 Quad	Core2 Duo	Core2 Quad	Core2 Quad	Core2 Quad	Core2 Quad	Core2 Quad
процесорна шина	AGLT+, go 1600@12.8GB/s	AGLT+, go 1600@12.8GB/s	AGLT+, go 1600@12.8GB/s	AGLT+, go 1600@12.8GB/s	AGLT+, go 1600@12.8GB/s	AGLT+, go 1600@12.8GB/s	AGLT+, go 1600@12.8GB/s	AGLT+, go 1600@12.8GB/s	AGLT+, go 1600@12.8GB/s	AGLT+, go 1600@12.8GB/s	AGLT+, go 1333@10.6GB/s	AGLT+, go 1600@12.8GB/s	AGLT+, go 1600@12.8GB/s	AGLT+, go 1600@12.8GB/s	AGLT+, go 1600@12.8GB/s	AGLT+, go 1600@12.8GB/s
контролер на паметта	външен	външен	външен	външен	външен	външен	външен	външен	външен	външен	външен	външен	външен	външен	външен	външен
връзка към следващия елемент	AGLT+, go 1600@12.8GB/s	AGLT+, go 1600@12.8GB/s	AGLT+, go 1600@12.8GB/s	AGLT+, go 1600@12.8GB/s	AGLT+, go 1600@12.8GB/s	AGLT+, go 1600@12.8GB/s	AGLT+, go 1600@12.8GB/s	AGLT+, go 1600@12.8GB/s	AGLT+, go 1600@12.8GB/s	AGLT+, go 1600@12.8GB/s	AGLT+, go 1333@10.6GB/s	AGLT+, go 1600@12.8GB/s	AGLT+, go 1600@12.8GB/s	AGLT+, go 1600@12.8GB/s	AGLT+, go 1600@12.8GB/s	AGLT+, go 1600@12.8GB/s
елемент 1	X48	X38	P35	G35	G33	P965	G965	I975X	P31	G31	I945G	SiS672FX	SiS672FX	GF7150-nF630i	GF7100-nF630i	GF7050-nF630i
връзка към предишния елемент	AGLT+ go 1600	AGLT+ go 1333	AGLT+ go 1333	AGLT+ go 1333	AGLT+ go 1333	AGLT+ go 1066	AGLT+ go 1066	AGLT+ go 1066	AGLT+ go 1066	AGLT+ go 1066	AGLT+ go 1066	AGLT+ go 1066	AGLT+ go 1066	AGLT+ go 1333	AGLT+ go 1333	AGLT+ go 1333
контролер на паметта	Dual DDR-II/800 Dual DDR-III/1600	Dual DDR-II/800 Dual DDR-III/1333	Dual DDR-II/800 Dual DDR-III/1066	Dual DDR-II/800	Dual DDR-II/800 Dual DDR-III/1066	Dual DDR-II/800	Dual DDR-II/800	Dual DDR-II/667	Dual DDR-II/800	Dual DDR-II/800	Dual DDR-II/667	Single DDR-II/667	Single DDR-II/667	Single DDR-II/800	Single DDR-II/800	Single DDR-II/667
графичен ускорител (**)	няма	няма	няма	GMA X3500 (DX10), 400MHz	GMA3100 (DX9b), 400MHz	няма	GMA X3000 (DX9c), 667MHz	няма	няма	GMA3100 (DX9b), 400MHz	GMA950 (DX9b), 400MHz	Mirage3+ (DX9b), 300MHz	Mirage3+ (DX9b), 300MHz	Geforce7 (DX9c), 630MHz	Geforce7 (DX9c), 600MHz	Geforce7 (DX9c), 500MHz
споделена памет 8 RAM				go 384MB	go 256MB		go 384MB			go 256MB	go 224MB	go 256MB	go 256MB	go 256MB	go 256MB	go 256MB
собствена видеопамет				няма	няма		няма			няма	няма	няма	няма	няма	няма	няма
допълнителни функции				HDMI, DVI (single-link)	с външен чип: DVI (single-link)		с външен чип: DVI (single-link)			с външен чип: DVI (single-link)	с външен чип: DVI (single-link)	с външен чип: DVI (single-link), HDTV-Out	с външен чип: DVI (single-link), HDTV-Out	HDMI, DVI (single-link)	HDMI, DVI (single-link)	DVI (single-link)
PCI Express x16	2бр. 2.0	2бр. 2.0	1бр.	1бр.	1бр.	1бр.	1бр.	1бр. / 2бр. x8	1бр.	1бр.	1бр.	1бр.	1бр.	1бр.	1бр.	1бр.
PCI Express x1	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	2бр.	2бр.	2бр.
елемент 2	ICH9R	ICH9R	ICH9R	ICH9R	ICH9R	ICH8R	ICH8R	ICH7R	ICH7R	ICH7R	ICH7R	SiS966	SiS968	*	*	*
връзка към предишния елемент	2GB/s, PCIe x4 (DMI)	2GB/s, PCIe x4 (DMI)	2GB/s, PCIe x4 (DMI)	2GB/s, PCIe x4 (DMI)	2GB/s, PCIe x4 (DMI)	2GB/s, PCIe x4 (DMI)	2GB/s, PCIe x4 (DMI)	2GB/s, PCIe x4 (DMI)	2GB/s, PCIe x4 (DMI)	2GB/s, PCIe x4 (DMI)	2GB/s, PCIe x4 (DMI)	1GB/s, MuTIOL	1GB/s, MuTIOL	*	*	*
PCI Express x16	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
PCI Express x1	6бр. (7)	6бр. (7)	6бр. (7)	6бр. (7)	6бр. (7)	6бр. (7)	6бр. (7)	6бр.	6бр.	6бр.	6бр.	2бр.	2бр.	*	*	*
USB портове	12 бр. 2.0	12 бр. 2.0	12 бр. 2.0	12 бр. 2.0	12 бр. 2.0	10 бр. 2.0	10 бр. 2.0	8бр. 2.0	8бр. 2.0	8бр. 2.0	8бр. 2.0	8бр. 2.0	8бр. 2.0	10 бр. 2.0	10 бр. 2.0	10 бр. 2.0
UltraATA	няма	няма	няма	няма	няма	няма	няма	1 канал (1x 133MB/s) = 2устройства	1 канал (1x 133MB/s) = 2устройства	1 канал (1x 133MB/s) = 2устройства	1 канал (1x 133MB/s) = 2устройства	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройства	1 канал (1x 133MB/s) = 2устройства	1 канал (1x 133MB/s) = 2устройства	1 канал (1x 133MB/s) = 2устройства	1 канал (1x 133MB/s) = 2устройства
SerialATA	6устройства (6x300MB/s)	6устройства (6x300MB/s)	6устройства (6x300MB/s)	6устройства (6x300MB/s)	6устройства (6x300MB/s)	6устройства (6x300MB/s)	6устройства (6x300MB/s)	4устройства (4x300MB/s)	4устройства (4x300MB/s)	4устройства (4x300MB/s)	4устройства (4x300MB/s)	4устройства (4x150MB/s) (5)	4устройства (2x300MB/s)	4устройства (4x300MB/s)	4устройства (4x300MB/s)	4устройства (4x300MB/s)
RAID	SATA 0, 1, 10, 5 matrix	SATA 0, 1, 10, 5 matrix	SATA 0, 1, 10, 5 matrix	SATA 0, 1, 10, 5 matrix	SATA 0, 1, 10, 5 matrix	SATA 0, 1, 10, 5 matrix	SATA 0, 1, 10, 5 matrix	SATA 0, 1, 10, 5 matrix	SATA 0, 1, 10, 5 matrix	SATA 0, 1, 10, 5 matrix	SATA 0, 1, 10, 5 matrix	SATA 0, 1, 0+1	SATA 0, 1	SATA 0, 1, 0+1, 5 spare, morph	SATA 0, 1, 0+1, 5 spare, morph	SATA 0, 1, 0+1, 5 spare, morph
Мрежови контролери	Един 1000Mbps (7)	Един 1000Mbps (7)	Един 1000Mbps (7)	Един 1000Mbps (7)	Един 1000Mbps (7)	Един 1000Mbps (7)	Един 1000Mbps (7)	Един 100Mbps	Един 100Mbps	Един 100Mbps	Един 100Mbps	Един 1000Mbps	Един 1000Mbps	Един 1000Mbps	Един 1000Mbps	Един 1000Mbps
Допълнителни функции	няма	няма	няма	няма	няма	няма	няма	няма	няма	няма	няма	няма	няма	няма	няма	няма
Звуков контролер	go 7+1, HDA 32bit/192kHz	go 7+1, HDA 32bit/192kHz	go 7+1, HDA 32bit/192kHz	go 7+1, HDA 32bit/192kHz	go 7+1, HDA 32bit/192kHz	go 7+1, HDA 32bit/192kHz	go 7+1, HDA 32bit/192kHz	go 7+1, HDA 32bit/192kHz	go 7+1, HDA 32bit/192kHz	go 7+1, HDA 32bit/192kHz	go 7+1, HDA 32bit/192kHz	go 7+1, HDA 32bit/192kHz	go 7+1, HDA 32bit/192kHz	go 7+1, HDA 32bit/192kHz	go 7+1, HDA 32bit/192kHz	go 7+1, HDA 32bit/192kHz

Характеристики на някои платформи за AMD процесори

чипсет	AMD790FX	AMD790X	AMD770	AMD780G	AMD740G	AMD690G	AMD580X	nForce590 SLI	nForce570 SLI	Geforce7050PV -nForce630a	Geforce7025 -nForce630a	Geforce6150 +nForce430	Geforce6150SE -nForce430	SiS771+ SiS966	SiS771+ SiS968
Елемент 0	Phenom AM2+	Phenom AM2+	Phenom AM2+	Phenom AM2+	Athlon64 AM2	Athlon64 AM2	Athlon64 AM2	Athlon64 AM2	Athlon64 AM2	Athlon64 AM2	Athlon64 AM2	Athlon64 AM2	Athlon64 AM2	Athlon64 AM2	Athlon64 AM2
процесорна шина	Вградена, 14-16GB/s (4)	Вградена, 14-16GB/s (4)	Вградена, 14-16GB/s (4)	Вградена, 14-16GB/s (4)	Вградена, 14-25.6GB/s (4)	Вградена, 14-25.6GB/s (4)	Вградена, 14-25.6GB/s (4)	Вградена, 14-25.6GB/s (4)	Вградена, 14-25.6GB/s (4)	Вградена, 14-25.6GB/s (4)	Вградена, 14-25.6GB/s (4)	Вградена, 14-25.6GB/s (4)	Вградена, 14-25.6GB/s (4)	Вградена, 14-25.6GB/s (4)	Вградена, 14-25.6GB/s (4)
контролер на паметта	Вграден,Dual DDRII/1066	Вграден,Dual DDRII/1066	Вграден,Dual DDRII/1066	Вграден,Dual DDRII/1066	Вграден,Dual DDRII/800	Вграден,Dual DDRII/800	Вграден,Dual DDRII/800	Вграден,Dual DDRII/800	Вграден,Dual DDRII/800	Вграден,Dual DDRII/800	Вграден,Dual DDRII/800	Вграден,Dual DDRII/800	Вграден,Dual DDRII/800	Вграден,Dual DDRII/800	Вграден,Dual DDRII/800
връзка към следващия елемент	HT/4000, 16GB/s	HT/3600, 16GB/s	HT/3600, 16GB/s	HT/3600, 16GB/s	HT/2000, 8GB/s	HT/2000, 8GB/s	HT/2000, 8GB/s	HT/2000, 8GB/s	HT/2000, 8GB/s	HT/2000, 8GB/s	HT/2000, 8GB/s	HT/2000, 8GB/s	HT/2000, 8GB/s	HT/2000, 8GB/s	HT/2000, 8GB/s
елемент 1	AMD790FX	AMD790X	AMD770	AMD780G	AMD740G	AMD690G	AMD580X	nF590a SPP	*	GF7050-nF630a	GF7025-nF630a	GF6150	GF6150SE-nF430	SiS771	SiS771
връзка към предишния елемент	HT, go 5200@20.8GB/s	HT, go 5200@20.8GB/s	HT, go 5200@20.8GB/s	HT, go 5200@20.8GB/s	HT go 2000@8GB/s	HT go 2000@8GB/s	HT go 2000@8GB/s	HT go 2000@8GB/s	*	HT go 2000@8GB/s	HT go 2000@8GB/s	HT go 2000@8GB/s	HT go 2000@8GB/s	HT go 2000@8GB/s	HT go 2000@8GB/s
контролер на паметта	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
графичен ускорител (**)	няма	няма	няма	Radeon HD2400 (DX10), 500 MHz	Radeon X700 (DX9b), 400MHz	Radeon X700 (DX9b), 400MHz	няма	няма	няма	Geforce7 (DX9c), 425MHz	Geforce7 (DX9c), 425MHz	Geforce6 (DX9c), 475MHz	Geforce7 (DX9c), 425MHz	Mirage3 (DX9b, без Aero), 250MHz	Mirage3 (DX9b, без Aero), 250MHz
споделена памет 8 RAM				go 1GB	go 1GB	go 1GB				go 256MB	go 256MB	go 256MB	go 256MB	go 128MB	go 128MB
собствена видеопамет				32bit LFB	няма	няма				няма	няма	няма	няма	няма	няма
допълнителни функции				HDMI, DVI (dual-link), DisplayPort	HDMI, DVI (dual-link), HDTV-Out	HDMI, DVI (dual-link), HDTV-Out				DVI (single-link), HDMI; с външен чип HDTV-Out	DVI (single-link)	DVI (single-link), HDTV-Out	с външен чип: DVI (single-link), HDTV-Out	с външен чип: DVI (single-link), HDTV-Out	с външен чип: DVI (single-link), HDTV-Out
PCI Express x16	2бр. 2.0 / 4бр. 2.0 x8	1бр. 2.0 / 2бр. 2.0 x8	1бр. 2.0	1бр. 2.0	1бр.	1бр.	2бр.	1бр. (3)	*	1бр.	1бр.	1бр.	1бр.	1бр.	1бр.
PCI Express x1	6бр. 2.0 (2)	6бр. 2.0 (2)	6бр. 2.0 (2)	6бр. 2.0 (2)	4бр. (2)	4бр. (2)	4бр. (2)	2бр.	*	3бр.	3бр.	2бр.	2бр.	*	*
елемент 2	SB600	SB600	SB600	SB700	SB700	SB600	SB600	nF570 MCP	nF570 MCP	*	*	nF430 MCP	*	SiS966	SiS968
връзка към предишния елемент	2GB/s, PCIe x4	2GB/s, PCIe x4	2GB/s, PCIe x4	2GB/s, PCIe x4	2GB/s, PCIe x4	2GB/s, PCIe x4	2GB/s, PCIe x4	HT go 2000@8GB/s	HT go 2000@8GB/s	*	*	HT go 800@3.2GB/s	*	1GB/s, MuTIOL	1GB/s, MuTIOL
PCI Express x16	*	*	*	*	*	*	*	1бр. + 1бр. x8 (6)	1бр. + 1бр. x8 (6)	*	*	*	*	*	*
PCI Express x1	*	*	*	*	*	*	*	4бр.	4бр.	*	*	*	*	2бр.	2бр.
USB портове	10 бр. 2.0	10 бр. 2.0	10 бр. 2.0	12 бр. 2.0	12 бр. 2.0	10 бр. 2.0	10 бр. 2.0	10 бр. 2.0	10 бр. 2.0	10 бр. 2.0	10 бр. 2.0	8бр. 2.0	10 бр. 2.0	8бр. 2.0	8бр. 2.0
UltraATA	1 канал (1x 133MB/s) = 2устройства	1 канал (1x 133MB/s) = 2устройства	1 канал (1x 133MB/s) = 2устройства	1 канал (1x 133MB/s) = 2устройства	1 канал (1x 133MB/s) = 2устройства	1 канал (1x 133MB/s) = 2устройства	1 канал (1x 133MB/s) = 2устройства	1 канал (1x 133MB/s) = 2устройства	1 канал (1x 133MB/s) = 2устройства	1 канал (1x 133MB/s) = 2устройства	1 канал (1x 133MB/s) = 2устройства	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройства	1 канал (1x 133MB/s) = 2устройства	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройства	1 канал (1x 133MB/s) = 2устройства
SerialATA	4устройства (4x300MB/s)	4устройства (4x300MB/s)	4устройства (4x300MB/s)	6устройства (6x300MB/s)	6устройства (6x300MB/s)	4устройства (4x300MB/s)	4устройства (4x300MB/s)	6устройства (6x300MB/s)	6устройства (6x300MB/s)	4устройства (4x300MB/s)	4устройства (4x300MB/s)	4устройства (4x300MB/s)	4устройства (4x300MB/s)	4устройства (4x150MB/s) (5)	2устройства (2x300MB/s)
RAID	SATA 0, 1, 10	SATA 0, 1, 10	SATA 0, 1, 10	SATA 0, 1, 10	SATA 0, 1, 10	SATA 0, 1, 10	SATA 0, 1, 10	SATA 0, 1, 0+1, 5 spare, morph	SATA 0, 1, 0+1, 5 spare, morph	SATA 0, 1, 0+1, 5 spare, morph	SATA 0, 1, 0+1, 5 spare, morph	SATA, UATA 0, 1, 0+1, 5 spare, morph	SATA 0, 1, 0+1, 5 spare, morph	SATA 0, 1, 0+1	SATA 0, 1
Мрежови контролери	няма	няма	няма	няма	няма	няма	няма	Два по 1000Mbps	Два по 1000Mbps	Един 1000Mbps	Един 1000Mbps	Един 1000Mbps	Един 1000Mbps	Един 1000Mbps	Един 1000Mbps
Допълнителни функции								DualTeaming	DualTeaming	няма	няма	Firewall с ActiveArmor	няма	няма	няма
Звуков контролер	go 7+1, HDA 32bit/192kHz	go 7+1, HDA 32bit/192kHz	go 7+1, HDA 32bit/192kHz	go 7+1, HDA 32bit/192kHz	go 7+1, HDA 32bit/192kHz	go 7+1, HDA 32bit/192kHz	go 7+1, HDA 32bit/192kHz	go 7+1, HDA 32bit/192kHz	go 7+1, HDA 32bit/192kHz	go 7+1, HDA 32bit/192kHz	go 7+1, HDA 32bit/192kHz	go 7+1, HDA 32bit/192kHz	go 7+1, HDA 32bit/192kHz	go 7+1, HDA 32bit/192kHz	go 7+1, HDA 32bit/192kHz

* реализиран е в друг елемент на платформата

** DX10 - Shader 4.0 (Unified), DX9c – Shader 3.0 (Pixel и Vertex), DX9b – Shader 2.0 (Pixel и Vertex). Mirage3, GMA950 и GMA3100 поддържат хардуерно само Pixel Shader.

1 собствената памет и споделената памет могат да се използват едновременно (напр. 32MB собствена + 32MB споделена = 64MB общо)

2 всъщност поддържа още 4бр. допълнителни PCIe x1 линии, но те се използват за връзка с южния мост.

3 nF590SLI/nF680iSLI: за цялата система общо 2бр. „пълни" PCIe x16 слота – един към северния и един към южния мост; плюс 1 „непълен" (PCIe x8); nF790i - един x8, един x16, два 2.0 x16 (общо 4бр.)

4 При Athlon64 процесорната шина е вградена. Скоростта ѝ се увеличава заедно със скоростта на процесора. При AM2 Athlon64 3000+ (1.8GHz) е 14.4GB/s; при AM2 Athlon64X2/6400+ (3.2GHz) е 25.6GB/s.

6 При Phenom процесорната шина е вградена. Скоростта ѝ е различна в зависимост от скоростта на процесора. При Phenom до 9750 (2.4GHz) е 14.4GB/s; при Phenom 9850 (2.5GHz) е 16GB/s.

6 поддържа SATA-II функциите с изключение на скоростта от 300MB/s.

7 nF570SLI: 2бр. PCIe x16 слота: 1 „пълен" PCIe x16 и 1 електрически PCIe x87 на практика не се използва. При 1000Mbps изводите на шестия PCIe порт се използват за мрежовата връзка и затова PCIe x1 портовете са 6бр. само ако мрежовия контролер не се използва или работи като 100Mbps.

ИСТИНСКО НАМАЛЕНИЕ!

Компютърни игри на български на половин цена!

~~стара цена 19,90 лева~~

нова цена 9,90 лева

Игрите на Gramis може да намерите в: Germanos, OMV, Metro, Pulsar, Alexandra Video и магазинната мрежа.

Дистрибуция "МАРТ БЪЛГАРИЯ" АД, София, бул. "Ал. Малинов" бл. 458, тел: (02) 9744951, 9743854, 9744630, www.mart.bg

GRAMIS

компютърни игри на български

Пламен Димитров

Технологиите, които трябваше да победят

Форматните войни

Сун Дзъ твърди, че война не се печели със сила, а с хитрост и лукавство. За незапознатите с творбите му, той е китайски мислител, автор на книга със стратегии за StarCraft. Същата логика може да се отнесе и при войните между различните технологии – в така наречените форматни войни не винаги печели по-съвършената джаджа, а по-добре маркетираната и по-добре рекламираната. Допреди две десетилетия ние бяхме добре защитени от форматни баталии от принципа "Една партия – един продукт – един завод" и въпросът "Правец 8 или Apple II?" не е стоял особено належащо. Но без да се впускаме в политически анализи, ще направим кратък обзор на няколко вече почти забравени формати, които по една или друга причина са загубили пазарните сблъсъци, макар да са имали някои превъзхождащи конкуренцията си характеристики.

Betamax

В днешно време, когато сме залети от торенти и DVD-та, много хора са забравили що е то "видео" и предполагат, че е съкращение от видеокарта. Но преди години много киномани запълваха цели стелажи с видеокасети, на които бяха записали любимите си филми, след като са били излъчени по телевизията.

В средата на седемдесетте години на миналия век Sony пуска на пазара касетата Betamax. Тя бързо става популярна, защото позволява на всеки да запише любимото си телевизионно шоу и да го гледа по-късно. Касетата има капацитет от един час запис, но в тази безпросветна и без-YouTube-ова епоха това е било напълно достатъчно. Малко по-късно обаче, друга японска компания – JVC – пуска на пазара своя касета: това е добре познатият ни VHS, или Video Home System. След ожесточена форматна война VHS излиза като победител, за да бъде заменен чак през деветдесетте от DVD дисковете. Betamax има няколко основни недостатъка, например нуждата да се сменя самата лента след един час запис и така и не успява да събере достатъчно подкрепа от компаниите за производство на хардуер. Но освен това има и доста предимства пред съперника си. Касетите са по-малки и възпроизвеждат цветове по-добре. Също така Betamax има възможност за "bookmark" на определени части от лентата – рекордерът поставя електронен маркер върху нея и така можете да се върнете на същото място, без да се налага да превъртате постоянно, което е един от основните фактори при изхабяването на VHS касетите. Но според градските легенди основната причина за провала на Betamax е, че не е успяла да привлече интереса на... порноиндустрията. Слуховете твърдят, че авторите на филми за възрастни решили да пускат продуктите си единствено на VHS и по този начин решили съдбата на другия претендент за господство на домашния фронт. Сун Дзъ би се гордял.

Laserdisc

Някога да сте се чудели, защо CD-тата се наричат *Compact* Disc? Защото първият евър диск на пазара – Laserdisc – е бил с размерите на плоча за грамофон. Разработен от вече несъществуващата Music Corporation of America (MCA), той е можел да съдържа висококачествено аналогово видео и дигитален звук. Laserdisc излиза на пазара през 1978 г, буквално изпреварвайки с години времето си – предлагал е 440 линии видео информация за PAL и 425 линии за NTSC – много повече от VHS и малко по-малко от DVD. Освен това, понеже е диск, а не касета, превъртането е било излишно. Самият носител също така не се е изхабявал с времето, защото няма пряк досег между него и четеца на плейъра.

Тук решаващи за загубата на Laserdisc се оказват пазарните закони – докато видеокасетите са смешно евтини, дискът е струвал около $50 (тогавашни; пресметнати с инфлацията, днес тези 50 долара вероятно биха е равнявали на около 500 долара). Хардуерът за него също е бил значително по-скъп от стандартните VHS видеоплейъри. Най-големият му недостатък обаче е, че на него не могат да се записват филми и предавания в домашни условия. След като се разправя веднъж завинаги с Betamax, VHS помита и Laserdisc.

8-track

Колко от вас ползват уокмен? Едва ли много, сега почти всеки има MP3-плейър. Но аудиокасетите са били голяма мания, преди пиратите да изобретят формат, с който да крадат изработените с пот на челото плодове на труда на музикантите (хахахаха!). И макар че днес аудиокасетите са на практика мъртъв формат, те също е трябвало да се преборят за доминиращото си място на пазара. 8-track, познат също като Stereo 8, е вид касета, в който лентата се върти непрекъснато, без да има нужда да се обръща от другата страна. Липсвала обаче опция за превъртане – вместо това, касетата имала четири стерео програми, които можели да се избират ръчно или да следват една след друга. 8-track е била страшно популярна в Щатите през шейсетте и седемдесетте години, особено в автомобилите – когато Ford започва да предлага плейъри в колите си, успява да продаде 65, 000 само за първата година, което е било много повече, отколкото някой е очаквал. Към средата на седемдесетте обаче 8-track бързо губел позиции спрямо компактните аудиокасети и по времето, когато се появили CD-тата, този формат бил загубил почти целия си пазарен дял. Този вид касети продължили живота си в радиото и киното, където е било полезно някоя мелодия да се повтаря дълго време в loop, но накрая и тази употреба била зарязана в полза на компютрите и дисковете.

MiniDisc

Този миниатюрен диск, сложен в специална пластмасова кутийка, която да го предпазва от повреждане, е поредният опит на Sony да се наложи в сърцата на меломаните от цял свят. Този път производителите не повторили грешката си с Betamax и лицензирала технологията си и на други производители, като JVC, Sharp, Pioneer, Panasonic и т.н. Въпреки това, новият формат срещнал сериозен противник в лицето на прохождащата CD индустрия, а старите аудиокасети просто отказвали да се предадат мирно и тихо. Въпреки че MiniDisc бил (и все още е) сравнително популярен в Япония, той така и не успял да направи сериозен пробив на западните пазари. Провалът на формата се отдава най-вече на малкият брой албуми издадени на него, тъй като сравнително малък брой звукозаписни компании го възприели. Впоследствие се появил и титаничният mp3, който съвсем премахнал нуждата песните да се съхраняват на дискове, така че към края на деветдесетте години Sony пуснали само един модел MiniDisc плейър, осъзнавайки предпочитанията на потребителите за отделни MP3 плейъри.

Blu-Ray - и един успех

След като преди по-малко от месец завърши поредният мащабен форматен сблъсък между HD-DVD и Blu-ray high-definition дисковете, изглежда Sony най-накрая направиха големия си удар чрез своя син лазер. Въпреки това, мнозина твърдят, че на хоризонта вече се събират облаците на поредната буря – този път между физическото съхраняване на информация върху дискове и дигиталното ѝ разпространение през интернет. Дали ще станем свидетели на поредната форматна война? Очаквайте директно включване от мястото на събитието в новините в осем.

Георги Панайотов

Как да надцакаме стандартните телекомуникационни оператори!

SIP телефоните

Кратка VoIP ретроспекция

Първите масови и оптимизирани форми за интернет разговори, предлагащи наистина добро качество и ниско натоварване на връзката, са добре познатите на всеки любител на онлайн ролевите или шутър игри Ventrilo и Team Speak. Простички сървърчета, с интерфейс, много подобен на mIRC. Влиза се в един от многото платени или безплатни сървъри, създава се "чат" стая, която да е предпазена с парола или не, всеки желаещ влиза след регистриране на ник нейм и парола. Нищо ново до момента, в който разбираш, че освен да пишеш, можеш да говориш/слушаш всеки един от останалите в дадения канал. 1 година след появяването на Team Speak се роди и Skype. Той буквално революционизира интернет телефонията. Не че до неговото появяване не я е имало, но масовостта на чат клиента изстреля този тип услуги от специализирания офис и геймърски софтуер директно в мейнстрим потока, и сега дори в село Долно Нанагорнище тийновете вместо да се събират на седянка пред даскалото, чаткат радушно по Skype. Появи се и първият Skype телефон - джаджа, предвидена за директни разговори с програмата, но без да ви задължава да сте пред компютъра. С него, както и с всеки радиотелефон можете да се излегнете във фотьойла или във ваната дори, без да прекъсвате ... напълно безплатната комуникация (без интернет сметката). Но Skype има една специфика - човекът отсреща също трябва да има Skype. Гадно, нали?!

Нека си го кажем, парите са нещо текущо и не чак толкова лесно за набавяне. А според мъдрите хора, всяка спестена стотинка е спечелена стотинка. При положение, че така и така даваш всеки месец някаква съвсем не скромна сума за интернет, е ле-

кинко тъпинко да го ползваш само за чат и сваляне на неща (нищо, което да нарушава нечии авторски права, надяваме се). В момента има няколко опции за провеждане на разговор, без даването на нито една стотинка, използвайки ресурса, който така или иначе си платил, в касата на провайдъра си. След кратко проучване, се оказа, че за доста хора в родината ни съкращението VoIP (Voice over IP) е звук, наподобяващ хълцукане.

А сега си представете решение, което комбинира VoIP услугата, с класическия дизайн и всички удобства на стандартните телефони и GSM-и. Ловко решение на въпроса "Как да дуднем с часове в слушалката, без после да караме 2 седмици на банички и боза до заплата?". Отговорът се намира в трите буквички - SIP и думата телефони. Или "SIP телефони".

Първоначално SIP пакетите, включващи интернет и телефонни услуги, бяха гъзария за офисите с напредничаво мислене. В момента дори у нас интернет телефонията навлиза с големи крачки като реална алтернатива за стандартните телефонни услуги. Основните предимства на този метод, а именно ненормално евтините разговори и познатите методи за употреба (телефон, бутонче-та с цифрички - лесно) го превръщат във все по-притегателна оферта, при всякакви условия. Живеем в ерата на масовите комуникации. Факт, неоспорим, като падането на дъждовните капки в посока от облаците към земята. Никога не е било по-лесно да се свържеш с който и да е, когато и да е, на всяка точка на планетата, пренебрегвайки олд скул методи, като писма, написани на хартия, телеграми и пощенски гълъби. Но нека, да не отвличаме от главния въпрос, а именно:

Какво е Session Initiation Protocol или SIP?

SIP е апликационен протокол за създаване, модифициране и прекъсване на сесии с един или повече участници. Може да бъде използван за създаването на двустранни или мулти-потребителски сесии, включващо интернет телефонни обаждания, пренос на мултимедийни пакети с данни и мултимедийни конференции. SIP е разработен да бъде независим от използваната мрежа за пренос на данни и може да работи без загуба на качество или функции през TCP, UDP (най-често се използва

Мобилен евтинджос

Почти всеки телефон, произведен след средата на 2005 година, може да използва Mobile VoIP протоколи за супер евтини или дори безплатни разговори. Естествено, ако разполагате с palm комуникатор или смартфон ще ви е най-лесно (много от тях имат интегриран софтуер за подобен тип разговори), но дори и със стандартен GSM можете да задоволителен резултат. Има няколко метода, за включване на мобилен телефон към VoIP мрежа. Единият от тях превръща устройството ви в SIP клиент, което използва мрежата за данни, за получаване и изпращане на SIP съобщения и RTP гласови канали. За целта телефонът ви трябва да поддържа достатъчно висока IP комуникационна скорост. Огледайте се в manual-а на телефона ви, дали в характеристиките му влизат поддръжката на HSDPA, WiFi или WiMAX протоколите. При първия обаче ще трябва да се съобразите с цената на месечния пакет за пренос на данни, който ползвате от мобилния си оператор. Другите два са достъпни само при наличието на Wi-Fi хот-спот, било то домашен или хванат някъде на улицата. И в двата случая, качеството на връзката ще зависи от скоростта на точката. Друг вариант е използването на softswitch като гейтуей за свързване на SIP и RTP в мобилната мрежа. В този случай телефонът продължава да работи както обикновено (GSM или CDMA базирана джаджа), но може да бъде контролирана от SIP оперирана сървър, предлагащ по-добри SIP услуги. Удобно за разговори до мобилни и SIP телефони в чужбина на цената на градски разговор. Методът е изключително ефикасен, заради факта, че можете да го използвате от практически всеки мобилен телефон, но софтуерът и поддръжката за него се предлагат само от Tango Networks, Outsmart, NewStep, BridgePort и BroadSoft. Уви, в България този метод е напълно безсмислен, особено ако сте с по-нов модел телефон. За момента най-приложим и най-адекватен вариант, спрямо съотношението цена/качество (и да бъдем по-прецизни, то е безплатно/задоволително) и условията, предлагани в България, е използването на Wi-Fi за свързване със SIP сървър.

порт 5060) или SCTP мрежовите протоколи. Първоначално е създаден от Henning Schulzrinne (от Колумбийския университет) и Mark Handley (UCL) през 1996 година. През ноември 2000-та, SIP е официално приет, като 3GPP сигнален протокол и задължителен елемент за IMS архитектурата. SIP е използван най-вече като сигнален протокол за Voice over IP и H.323 услуги.

SIP има две основни характеристики: Независимост от използваната за транспорт на данни мрежа (можете да използвате SIP акаунта си независимо от местоположението си) и текст-базиран код, позволяващ изпращането и разчитането на SIP съобщения (подобно на sms).

Как става магията?

SIP клиентът (произволен - виж съответното каре) използва протокол за пренос на данни (най-често TCP или UDP), за да се свърже към SIP сървър или друг SIP endpoint (хардуерен или софтуерен - т.е. SIP телефон или PC с SIP клиент). Най-често SIP се използва за видео и аудио разговори. За да е максимално ефективен, SIP се свързва и с други протоколи, като по този начин клиентът се заема само с подаването на команди в комуникационната сесия. В същото време се блокира Session Description Protocol (SDP), която описва медийното съдържание на сесията, т.е. кой IP порт е в употреба, кой кодек се използва и т.н. По този начин сървърът разпознава всяка "типична" SIP сесия, като обикновен стрийм от пакети с данни за Real-time Transport Protocol (RTP). RTP е всъщност преносителят на самото гласово и видео съдържание.

Хардуерни крайни точки (endpoints)

Това са устройства, които изглеждат и имат формата на стандартен телефон, но вместо аналогов или цифров телекомуникационен сигнал, използват SIP и RTP протоколи за свръзка. В момента няколко компании имат поточни линии за масово производство на подобни телефони, а eBay е буквално наводнен с тях, като цената им варира между 30 и 300 долара. Някои от моделите могат да използват Electronic Numbering (ENUM) или DUNDi, за да превръщат съществуващи цифрови (не аналогови) телефонни номера в SIP адреси, така че обажданията до други SIP потребители да подминат телефонната мрежа, използвайки като отправна точка (gateway) интернет провайдъра ви за PSTN мрежата. SIP може да използва прокси сървъри за рутиране на заявки към моментната локация на потребителя.

Освен това предлага идентификация и няколко нива за оторизация на потребители. Чрез опцията за регистрация всеки потребител, може да ъплоудне данни за местонахождението си, и да използва най-удачния прокси сървър.

Можете да пробвате да си настроите сами SIP точка или да използвате някой от готовите пакети - телефонна централа и интернет, предлагани и на нашия пазар.

Плюсове и минуси на SIP телефоните

+ Caller ID
+ Локални и сървърни директории
+ Конферентни и мултипотребителски сесии
+ Запазва името и номера, при смяна на провайдъра
+ Допълнения, като прогнози за времето, новини и т.н.

- Изисква интернет връзка
- Имат нужда от допълнително електричество (няма ток - няма тел)
- IP мрежите лесно се претоварват, това води понякога до прекъсвания и лошо качество на звука.

Най-популярните безплатни SIP клиенти и сървъри

Ekiga (http://www.ekiga.org) - опън сорс клиент за VoIP и видео конференции за GNOME и Windows. Ekiga поддържа както SIP така и H.323 протоколите и е напълно съвместим с всички други SIP апликации, включително Microsoft NetMeeting.

Linphone (http://www.linphone.org/index.php/eng) - специално за Линукс, работи се върху Windows версия, но не особено бързо.

Twinkle (http://www.twinklephone.com) - носещ името на звездичката от популярната детска песничка, този VoIP клиент също е предназначен само за Линукс, но е с повече опции от Linphone.

XMeeting - въведен и пристигащ заедно с Mac OS X, това е SIP/H.323 клиент, базиран на OpenH323 библиотеките MPL

Asterisk (http://www.asterisk.org) поддържа SIP/IAX/MGCP/H323

Mysipswitch (http://www.mysipswitch.com) - опън сорс SIP прокси сървър, позволяващ употребата на множество SIP акаунти с един единствен SIP login

SIP Express Router (SER) (http://www.iptel.org/ser) - GPL SIP сървъра на iptel.org, фокусиран върху подобрение на сигурността и плавността на връзките при SIP разговори.

Dell XPS 420 + Dell E228WFP

За да разберете смисъла от този компютър, трябва да си представите пазарната ситуация на един по-голям и подреден пазар от българския - американския. На него лаптопите отдавна са победили десктопите, а настолните машини са все по-красиви, по-гъвкави и нямат нищо общо с популярните в България скучни мидълтауър. XPS 420 е решението на Dell специално за геймъри. Кутията на компютъра е с особено добър дизайн. Впечатление в тази система прави възможността за лесен ъпгрейд - с едно натискане на пластмасов бутон в горната част на тауъра падат лесно двете странични метални плоскости и вече имате достъп до вътрешността на вашето PC.

Тестовата система беше оборудвана с четириядрен Intel процесор на 2,4 гигахерца, три гигабайта оперативна памет, два 500-гигабайтови твърди диска, Bluetooth, четец за карти, графична карта GeForce 8600GTS, както и много тихи вентилатори. В комплект с компютъра опитахме и 22-инчовия Dell E228 WFP. Това е един от най-добрите монитори на пазара според скромното ни мнение. Макар че няма възможност за вертикална работа (т.нар. Pivot-функция), дисплеят впечатлява с ергономичността си и с отличната картина. Наличието на DVI и на D-Sub конектори го правят годен за всякакви компютри, нови и стари. А картината - картината трябва да видите сами, за да се убедите, че понякога цветовете на дисплея могат да изглеждат и истински, а не прекалено пастелни. С тази конфигурация XPS 420 не може да вземе титлата за най-бърз компютър през 2008 година. Резултатите на теста 3D Mark 2006 потвърждават това с по-скоро задоволителните 5644 точки. Истинската сила на тази система е самата опция да разширите възможностите ѝ по свой вкус, като добавите гигабайт RAM тук и по-бърза графична карта там. А игрите си вървят отлично, впрочем - какво друго да иска човек.

Dell XPS 420 с монитор Dell E228WPF се продават за 2999 лева.
Със съдействието на Asbis

LACIE SILVERSCREEN

Цифровият дом, който до преди десет години беше любимата тема на технологичните компании като визия на бъдещето вече се превръща в реалност. Добре е, че има устройства като LaCie Silverscreen, които демонстрират докъде са го докарали нещата в домашното забавление. На пръв поглед това е просто поредният 500-гигабайтов външен твърд диск. На втори обаче ще видите, че мястото на Silverscreen е много повече до телевизора и много по-малко до компютъра.
След като прехвърлите видеофайловете си в него, ще можете да го вържете към телевизора си. Благодарение на вградения декодер Silverscreen възпроизвежда различните видеоформати върху екрана ви. В допълнение устройството има и оптичен аудиовход с поддръжка на Dolby Digital. В комплекта ще откриете и дистанционно, с което ще можете блажено да се излегнете на дивана и да си гледате дивексите на спокойствие, а не сгърчени пред компютъра. Проблемът на подобни технически решения е в твърде бързото развитие на самите компютри. При положение че можете да закачите HD-LCD телевизор към лаптопа си, имате ли нужда от още едно устройство? Все още имаме, казваме ви ние, знаейки какви главоболия засега създават всякакви други решения....

LaCie Silverscreen се продава за около 450 лева.
Със съдействието на „Плесио"

GEEPAS 5.1 SPEAKERS

Когато става въпрос за колонки, нещата често се свеждат до планиране на бюджет. А какво става, когато бюджетът няма значение и за конкурентна цена можете да придобиете неочаквано приятни колони? Системата от 5+1 говорители на фирмата Geepas е конкурентно евтина, като срещу парите си получавате усилвател с дистанционно и пет малки сателитни спийкъри. Качеството на звука е очакваното в този сегмент - добро, без забележки и с лека притъпеност при средните тонове. Добре, че са басите на събуфера, които превръщат всичко в правилната какофония, а дори и в очаквано приятна музика. Ако все още слушате звуковите ефекти от любимите си игри през две малки колонки, крайно време е да се замислите над радикална промяна. Например с тези спийкъри за малко пари.

Geepas 5.1 speakers се продават за около 50 лева.
Със съдействието на Argus

HANNS-G HG216DP

Мониторите Hanns-G набират популярност в България през последните 18 месеца. 18, защото до преди това тези дисплеи бяха известни с другите търговски марки на тайванския си производител. Hanns-G е наследник на популярните преди години Hansol, както и Hannstar. Тестваният от нас 22-инчов модел притежава особеното предимство и на другите Hanns-G продукти - цената. Това е практически най-изгодният финансово начин да имате 22 инча работна площ към днешна дата. Дисплеят поддържа стандартните 1680x1050 точки резолюция и 1000:1 контраст. Вградените високоговорители за някои биха били предимство. Недостатък за нас се оказа наличието само на D-Sub-порт, което означава, че с по-съвременни графични карти този дисплей ще се нуждае от преходник. Леко синеещите цветове от своя страна ни подсказват, че бъдещите собственици на монитора ще трябва да прекарат специално време в настройки на дисплея. В заключение препоръчваме Hanns-G HG216DP на хора с по-стари компютри, които искат да се насладят на предимството от по-големите диагонали на модерните монитори, без да дават прекалено много пари за целта.

Hanns-G HG216DP се продава за 430 лева.
Със съдействието на IDS

4IN1 RACING WHEEL HAMA

Покупката на волан за компютъра е инвестиция, за която не много често сте склонни да се сетите. Затова и моделът на Hama 4in1 Racing Wheel е предприятие, лишено от рискове - воланът работи както с PC (благодарение на USB-порта си), така и с конзолите на Sony PlayS0tation 2/3, Microsoft Xbox и Nintendo Gamecube. Нагплатформената ви независимост се изплаща напълно, при положение че решите да играете различни игри в различно време от живота си и дори на различно място. Представете си какъв купон би станал да занесете волана при Гошо с Плейстейшъна, след което да се отбиете и при Иван с PC-то, като по този начин да сравните изживяването от Need for Speed за конзола и компютър. Често казват, че решаващо значение за удоволствието има начинът, по който се управлява автомобилът. 4in1 Racing Wheel Hama е удачна инвестиция за фенове на тоталния гейминг.

4in1 Racing Wheel Hama
се продава за около 70 лева.
Със съдействието
на „Вали Компютърс“

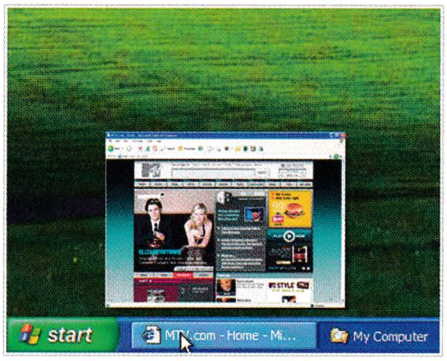
Пеню Дачев

Best Free Soft 04/2008

Visual Task Tips

Version: 3.2
Size: 102KB
Site: http://www.visualtasktips.com
OS: Win XP/Vista

Тази програмка е правена, за да подобри бързината на работа с Windows и за чиста проба удобство. Идеята и е много близка до TabScope за Мозила - след задържане на мишката на определено приложение на таскбара се показва негово намалено копие, за да ви ориентира какво точно правите с нея. Работи прекрасно и с кирилизиран XP и Vista. Полезно е, повярвайте ми!



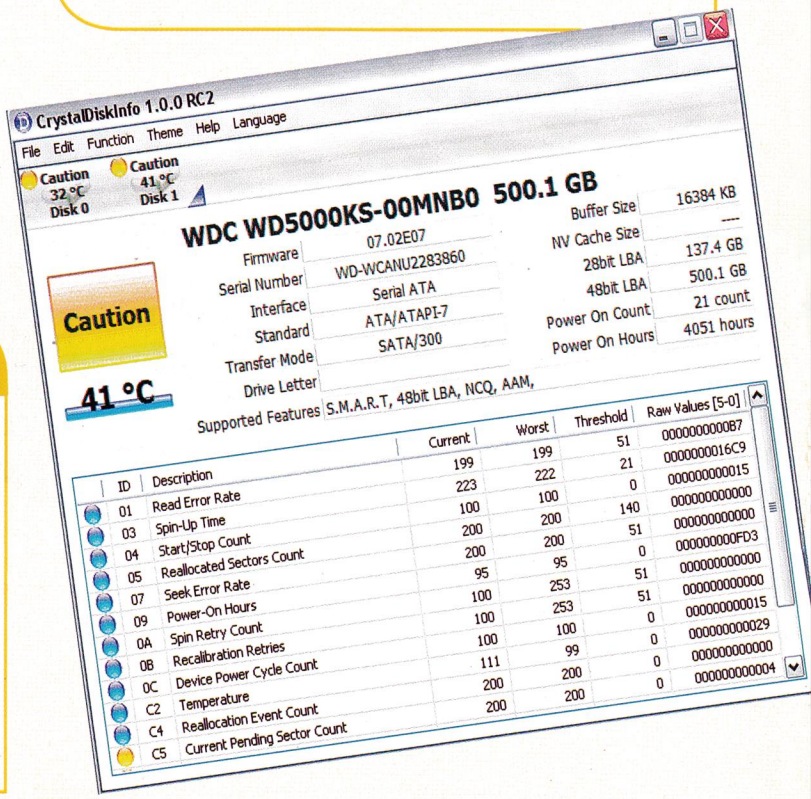
След Visual Task Tips

Преди Visual Task Tips

CrystalDiskInfo

Version: 1.0.0
Size: 261KB
Site: http://crystalmark.info
OS: Win XP/2003/Vista

Ако човек отиде на вградения в Windows Disk Management, не може да разбере кой знае колко за харда си. Тъпо, но факт... Е, на помощ идва тази програма. Тя дава много пълна и подробна информация за диска - температурата му, точната големина, трансфера, режима на работа, големината на буфера, както и текущото му състояние по зададени параметри.



CurrPorts

Version: 1.35
Size: 50.5KB
Site: http://www.nirsoft.net/utils/cports.html
OS: Win 98/NT/2000/XP

Ако имате съмнения, че сте вирясали и че някой броди из машината ви, или просто искате да научите малко повече за портовете на компютъра, качвайте CurrPorts. С нейна помощ за всеки отворен порт се дава подробна информация, както и кой процес го използва и какво се случва в този момент с него включително името, версията и създателя. Разбира се, предвиден е и kill process и запис на тази цялата информация като html.

Cobian Backup

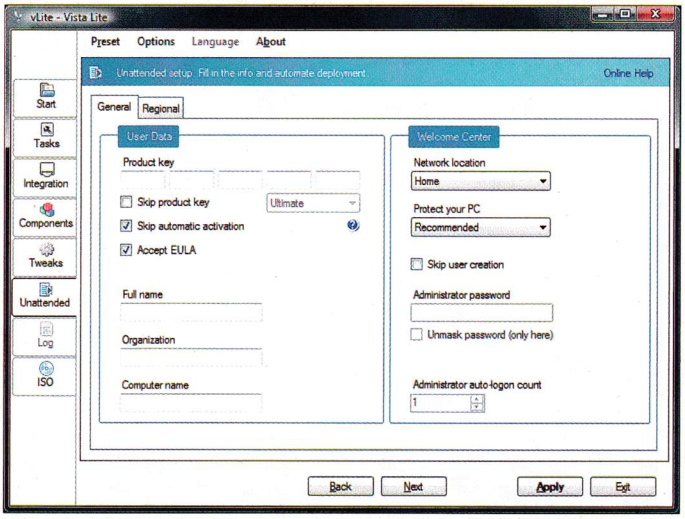
Version: 9.1.1.169
Size: 9.00MB
Site: http://www.educ.umu.se/~cobian/cbu5.htm
OS: Win NT/2K/XP/2K3/Vista

Бекъпването на информация е дейност, на която много хора нямат доверие и си мислят, че няма да опрат до това нещо никога. Да, но често пъти не е така - я ще се потроши операционната система, я хардът ще сдаде... За да имате резервно копие на всички файлове и/или дискове в случай на повреда, инсталирайте си Cobian Backup. Този софт работи и локално в домашна или офис мрежа и на външен диск и дори се поддържа бекъп на интернет сървър през ефтини и вевеве дори! Използват се няколко метода на компресиране на информацията, както и криптиране и дори само ъпдейтване на вече направен бекъп! Възстановяването на информацията се извършва пак с Cobian Backup и става за секунди!

vLite

Version: 1.1.6
Size: 1.61MB
Site: http://www.vlite.net/
Release Date: 2008-03-27
OS: Windows Vista

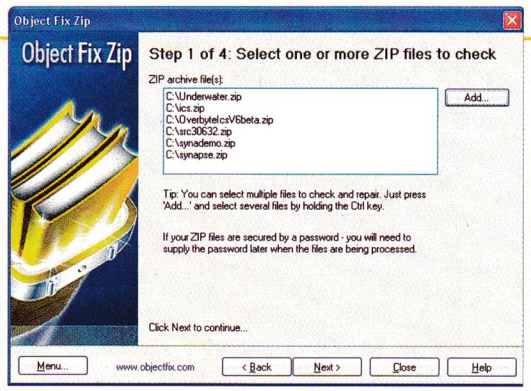
Че вистата лапа като Волга Газ 24, спор няма (както казваше един приятел - колкото сипеш, толкова харчи). Ако обаче системата се оптимизира, лакомията ѝ може да бъде задоволена. Но както знаем, в тази операционна система всичко е скрито-покрито, за да не може да се извършват такива "вредни" действия. Но, разбира се, и това може да бъде заобиколено. Един от начините е на ръка, след изчитане на сума ти препоръки и съвети из интернет или викане на приятел-разбирач на помощ. Другият и далеч по-лесен начин е да си качите vLite. Тя не "хаква" системата, а работи напълно професионално чрез скрити функции и ползва главно регистрите за настройка. Освен това, след като окастрите и нагласите Windows както на вас ви харесва и олекне достатъчно, може да си направите бут сиди с вашата версия и ползвате само нея оттук - нататък.



Object Fix Zip

Version: 1.7
Size: 1.15MB
Site: http://www.objectrescue.com
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3/Vista

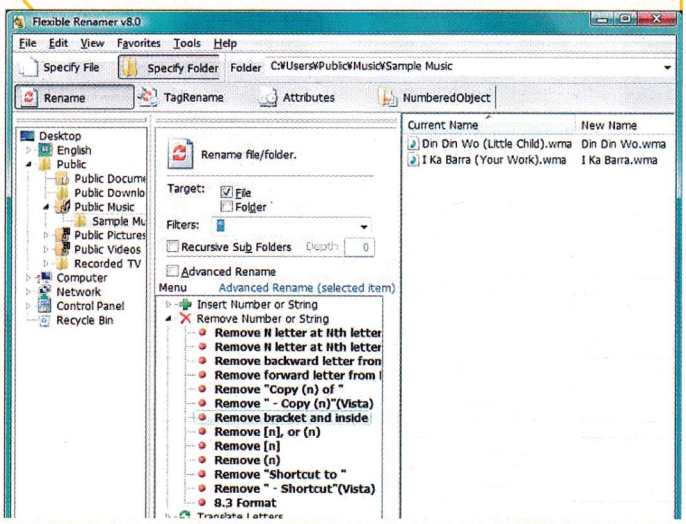
Измъкването на файлове от zip архиви е задача, непосилна за повечето потребители. Командата Repair Archive в WinRar също не се справя добре със зипнати файлове, макар че има някакъв успех. За да се разархивират скапани или недоизтеглени зипчета, добре е да имате под ръка (на джобната флашка например) Object Fix Zip. С негова помощ гореспоменатите проблеми остават в миналото или поне по-голямата част от тях.



Flexible Renamer

Version: 8.0
Size: 1.2MB
Site: http://hp.vector.co.jp
OS: Win 2000/XP/Vista

Преименуването на повече от един файл и/или директория с Уиндоус Експлорер е доста тегава и недобре работеща функция на тази операционна система. Ако обаче качите Flexible Renamer, това действие става почти механично. И то само с няколко клика и невероятно бързо. Поддържат се всякакви формати и начини на именуване (да започва с датата и да завършва с името на папката, в която се намират файловете например), да се именуват с поредна буква или цифра, добавя дори и на десния клик на мишката! Освен това може да прекръстите музикални формати (mp3, wma, ape, mpc и ogg), използвайки TAG-а им и какво ли още не...



ЦЕЛИ ИГРИ

C&C Gold

Command and Conquer е истинска класика – стратегия, в която конфликтът между GDI и NOD избухва за първи път. Вече е напълно безплатна благодарение на EA!

Lemmings

Малките лемингси отново се нуждаят от вашата помощ. Покажете им кой е правилният път и ги изведете от десетките нива в тази класическа логическа игра.

Driving Speed 2

Качествен безплатен рейсър с фотореалитична графика, приличен физичен енджин, не особено дразнещ звук и много добър изкуствен интелект.

Super Fighter

Играе ли ви се на нещо подобно на Mortal Kombat или Street Fighter? Пробвайте тази тупалка с осем различни воина, които ще оплискат целия ви монитор с кръв.

Air Hawk 2

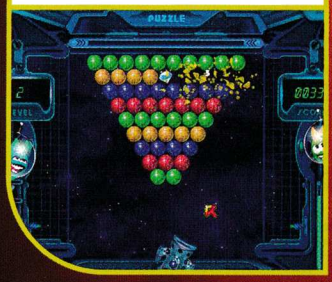
По-добри специални ефекти в сравнение с първата част, нови местности и ъпгрейднат графичен енджин! Отново сте сами срещу ордите от приждащи противници.

Flipside of the Divine

Главният герой в тази игра е... една топка. Триизмерна графика, много нива, увлекателен геймплей - какво повече ви трябва?

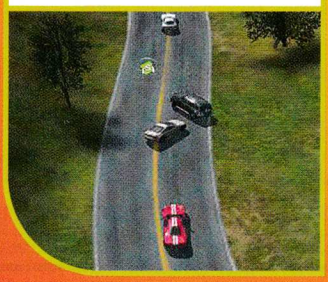
Space Bubbles

Цветна вариация на класики като Ricochet, само че вместо правоъгълни пръчици, този път ще трябва да удряте... космически мехури.



Hot Racing 2

Изберете любимата си кола и се включете в над 40 различни турнира. Улавяйте бонусите по пътя и се постарайте да финиширате първи.



ЕКИПЪТ

Автори

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Кунов
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Иво Цеков
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Петър Стоянов
Пламен Димитров
Свилен Енев
Стефан Хаджиев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Пеню Дачев

Реклама и маркетинг

Велчо Стефанов
Олга Вълчева
Петър Табов

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел: (02) 9863819, 9861493
reklama@pcmania.bg

Адрес на редакцията

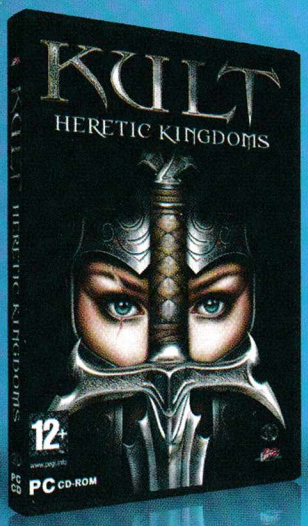
София 1000
ул. "Стефан Караджа" №5
тел: (02) 9874719
redakcia@pcmania.bg

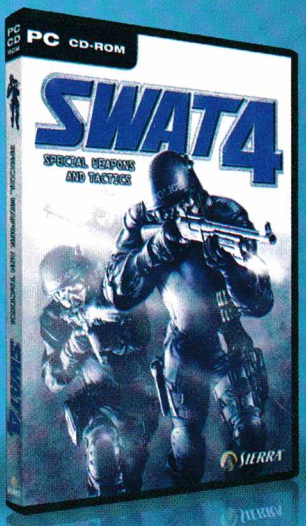
Интернет от

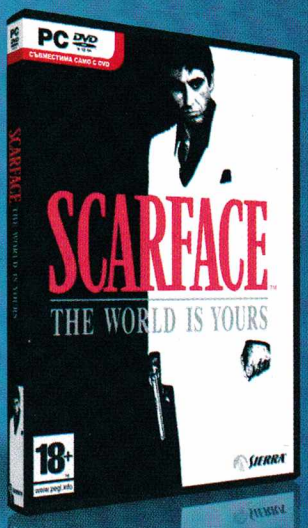
Headoff G. I.
www.headoff.biz

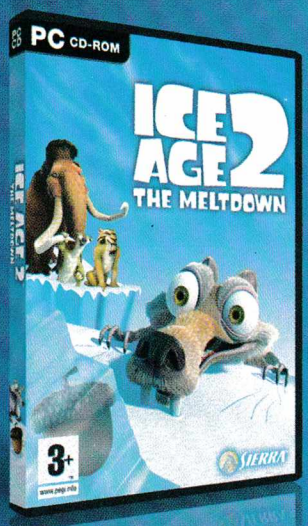
Печат

Infopress group, България







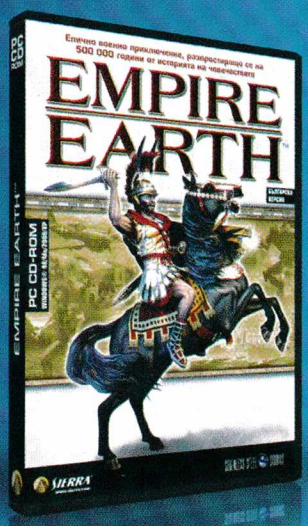


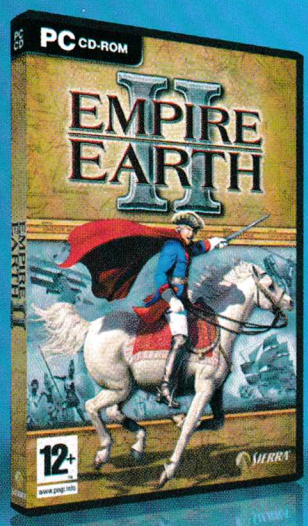
19.95 ЛВ

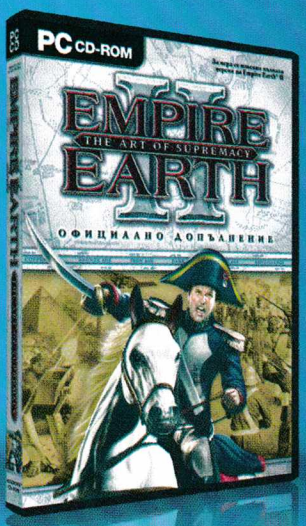
ВСЯКА

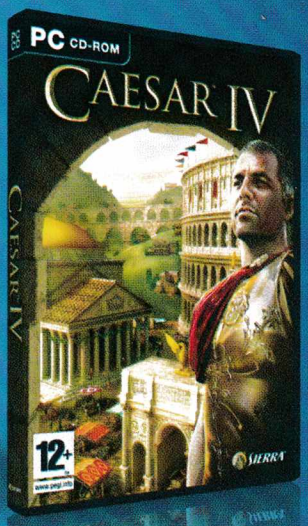
ИЛИ 2 ЗА

30.00 ЛВ









PULSAR GAMES

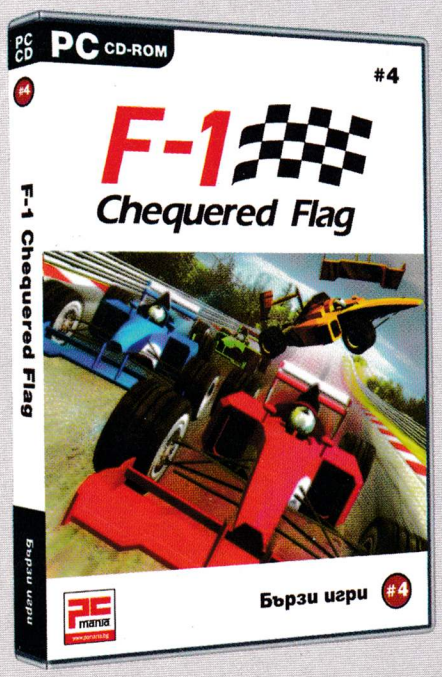
СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ

СОФИЯ бул. "Цар Борис III" 21 • ул. "Екзарх Йосиф" 51 • Мултиплекс (подлеза на НДК) • ж.к.Младост 2, магазин ХИТ • ж.к.Люлин, магазин ХИТ
Mall of Sofia, ет.2 • Sky City Centre, ул."Коста Лулчев" 52 • City Center Sofia, ет.2, бул."Арсеналски" 2
ПЛОВДИВ ул. "Загреб" 2 • **ВАРНА** ул. "Райко Жинзифов" 14 • **БУРГАС** ул. "Дунав" 13

www.pulsar.bg

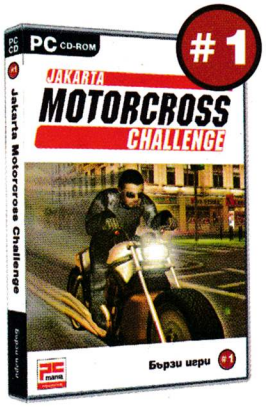
„Бързи игри" за никакви пари

Докато се чудите дали да инсталирате поредния клонинг или да циклите до болка познатите класики, ние сме подбрали няколко яки геймки, които ще разнообразят игровия ви репертоар



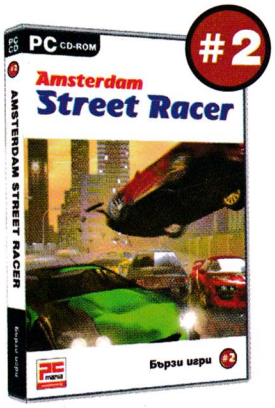
F-1 Chequered Flag #4

Почувствайте високите скорости в цялата им прелест с най-мощните супервозила. Вашата цел е една - Световната титла! Пристрастяващи високи скорости, умопомрачително бързи коли! Зрелищни катастрофи и визуални ефекти!



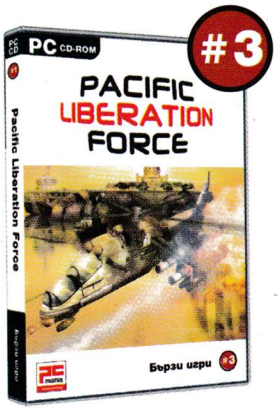
Jakarta Motocross Challenge

В този град може да карате абсолютно навсякъде! Пригответе се за мощни возила, шеметни каскади и мацки на мотори.



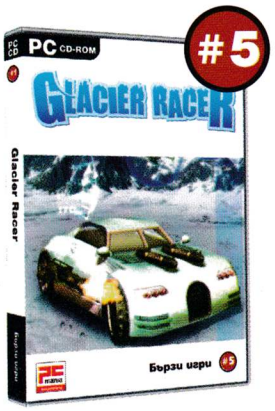
Amsterdam Street Racer

Избягайте от преследващите ви ченгета, смачкайте пречещите ви автомобили и елиминирайте съперниците си в градската джунгла.



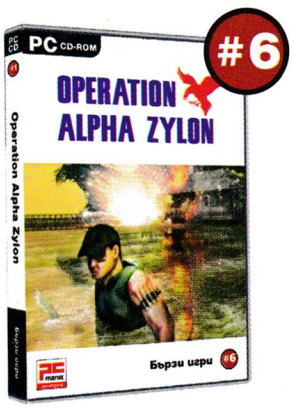
Pacific Liberation Force

Тази геймка е екшън с хеликоптери, в който се сражавате както с пехота, така и с тежковъоръжени танкове.



Glacier Racer

Ще подкарате футуристичен тежковъоръжен автомобил - мощен като танк, с двигател 1200 коня и множество картечници, ракети и мини.



Operation: Alpha Zylon

Екшънът ви пренася в тъмните джунгли на Африка, пустините на Близкия Изток и улиците на мегаполисите.

списание + игра = 7,99 лв